

Bildkomposition als filmisches Ausdrucksmittel

Eine Untersuchung der technischen und künstlerischen
Aspekte der Bildgestaltung im Still Image

BACHELORARBEIT

ausgearbeitet von

Oleg Balan

zur Erlangung des akademischen Grades
BACHELOR OF SCIENCE (B.Sc.)

vorgelegt an der

TECHNISCHEN HOCHSCHULE KÖLN
CAMPUS GUMMERSBACH
FAKULTÄT FÜR INFORMATIK UND
INGENIEURWISSENSCHAFTEN

im Studiengang

MEDIENINFORMATIK

Erster Prüfer/in: Prof. Hans Hermann Kornacher
Technische Hochschule Köln

Zweiter Prüfer/in: Prof. Christian Noss
Technische Hochschule Köln

Gummersbach, im März 2021

Adressen:

Oleg Balan

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

Prof. Hans Hermann Kornacher
Technische Hochschule Köln
Institut für Informatik
Steinmüllerallee 1
51643 Gummersbach
hans.kornacher@th-koeln.de

Prof. Christian Noss
Technische Hochschule Köln
Institut für Informatik
Steinmüllerallee 1
51643 Gummersbach
christian.noss@th-koeln.de

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Bildkomposition	3
2.1	Definition und Funktion	3
2.2	Differenzierung und Abgrenzung	4
2.2.1	Film	4
2.2.2	Still Image	4
2.2.3	Bildgestaltung	5
2.2.4	Allgemeingültigkeit	5
2.2.5	Regelbruch	6
2.3	Storyboard	6
3	Technische Bildgestaltung	8
3.1	Bildformate	8
3.2	Objektive und Brennweiten	11
3.3	Blenden	16
3.3.1	Schärfentiefe	16
3.3.2	Selektive Schärfe	17
4	Künstlerische Bildgestaltung	20
4.1	Gestaltgesetze	20
4.2	Einstellungsgrößen	25
4.3	Perspektiven	38
4.4	Kadrierung	41
4.5	Goldener Schnitt und Drittel Regel	43
4.6	Linien	47
4.7	Flächen	50
4.8	Farben	52
4.9	Kontraste	56
4.10	Tiefenwirkung	58
5	Experteninterviews	62
5.1	Planung	63
5.2	Teilnehmer	64
5.3	Durchführung	65
5.4	Ergebnis	70
6	Zusammenfassung	73

Abbildungsverzeichnis	79
Literaturverzeichnis	82
Filmverzeichnis	83
Eidesstattliche Erklärung	85
Anhang	86

Kurzfassung

Bildkompositionen können nach bestimmten Aspekten gestaltet werden und dadurch als Ausdrucksmittel fungieren. Dadurch können Bilder den Kontext einer Handlung visuell unterstützen und dem Zuschauer nonverbale Botschaften vermitteln. Infolgedessen beschäftigt sich diese Arbeit mit der Bildkomposition als filmisches Ausdrucksmittel. Das Ziel dieser Arbeit liegt darin, verschiedene Aspekte der Bildgestaltung zu untersuchen. Dabei sollen die Funktionsweisen der jeweiligen Aspekte erklärt und eine mögliche Begründung für die Wirkungsweise erörtert werden. Zusätzlich sollen mögliche unkonventionelle Anwendungen, in dieser Arbeit *Regelbrüche* genannt, identifiziert und die resultierende Effekte dargestellt werden.

Zu Beginn dieser Arbeit soll ein allgemeines Verständnis für die Bildkomposition geschaffen werden, sodass diese zunächst definiert und von anderen Themen differenziert wird. Anschließend werden technische sowie künstlerische Aspekte der Bildgestaltung im Einzelnen thematisiert, die in den folgenden Unterkapiteln jeweils in ihrer Funktionsweise erklärt werden. Zusätzlich wird jeweils eine mögliche Begründung für die Wirkungsweise und ein Regelbruch genannt. Sowohl die konventionellen Anwendungen als auch die Regelbrüche werden mit Beispielen belegt. Danach werden selbstständig durchgeführte Experteninterviews mit professionellen Kameramännern berichtet, um die Anwendung von Bildkompositionen in der Praxis zu überprüfen.

Die Aspekte der Bildgestaltung haben jeweils eigene Funktionsweisen und Ziele. Dennoch liegt das gemeinsame übergeordnete Ziel in der Lenkung der Aufmerksamkeit des Zuschauers und der Unterstützung des inhaltlichen Kontextes. Für eine erfolgreiche Wirkung beim Zuschauer greifen die Aspekte auf den menschlichen Erfahrungsschatz, Muster aus der Natur oder auf die Wahrnehmungsprinzipien zurück. Regelbrüche gelten grundsätzlich als eigenständige Gestaltungsmöglichkeiten, welche aufgrund ihrer visuellen Seltenheit besonders markant sind und den Kontext entsprechend betonen.

Insgesamt konnte das Ziel der vorliegenden Arbeit erreicht werden, indem verschiedene Aspekte der Bildkomposition untersucht wurden. Diese Aspekte können einen hilfreichen Beitrag zur Gestaltung von Bildkompositionen leisten. Eine absolute Wirkung auf den Zuschauer kann jedoch nicht gewährleistet werden, da diese stark vom Kontext der Handlung sowie dem Zuschauer selbst abhängt. Deshalb müssen die Aspekte der Bildgestaltung bei jeder Anwendung detailliert geplant und auf den Kontext angepasst werden, um als Ausdrucksmittel fungieren zu können.

Abstract

Image compositions can be designed according to certain aspects and function as a means of expression. Because of that, images can visually support the context of a plot and convey unspoken messages to the audience. This bachelor thesis deals with image composition as a cinematic means of expression. The aim of this thesis is to examine different aspects of image composition. The aspects will be explained separately by their functions and a possible reason for their effect will be found. In addition to that, possible unconventional usage of the aspects (called rule breaks) and their resulting effects will be mentioned.

The beginning of the thesis is a definition of image composition, followed by some delimitation of the topic. Afterwards the technical and artistic aspects of image composition are treated individually. In their separate sub-chapters, each aspect is explained by their function, as well as a possible reason for the mode of operation and a rule break. Both the conventional usage and the rule breaks are demonstrated with examples. To review the usage of those image compositions, there will be interviews with professional directors of photography.

Each aspect of image composition has an own mode of operation and goals. Nevertheless, it can be asserted that the overarching aim of all aspects is to direct the viewer's attention and support the context. For the successful effect on the audience, the aspects fall back on human experience, patterns from the nature or perceptual principles. Rule breaks are design possibilities too, which are particularly striking due to their visual rarity and emphasize the context.

In summary, the goal of examining various aspects of image composition has been achieved. While the aspects can be used to assist the design of an image composition, they don't guarantee to have an effect on the audience. The final effect is highly dependent on the context of the plot and characteristics of the viewer himself. Therefore, the aspects of image composition must be precisely planned and adapted to the context, in order to work as a means of expression.

1 Einleitung

Ausgangssituation und Themendarstellung

„Ein Bild sagt mehr als tausend Worte“. Dieses Sprichwort beschreibt die große Wirkungskraft nonverbaler und insbesondere visueller Ausdrucksmittel. Das machen sich Regisseure und Kameramänner zum Vorteil, indem sie den Kontext der Handlung visuell untermalen. Bilder können dabei Informationen vermitteln und nicht gesprochene Botschaften transportieren. In diesem Kontext werden Bilder im Film, ähnlich wie Musikstücke eines Orchesters, komponiert. Dadurch resultiert der Begriff *Bildkomposition*. Er umfasst jegliche Gestaltungen der endgültigen Aufnahmen. Mittels einer Bildkomposition wird versucht, Bildelemente zu gliedern und miteinander in Beziehung zu setzen. Im Wesentlichen hinterlässt die inhaltliche Handlung des Filmes einen Eindruck beim Zuschauer. Jedoch sind es die gewählten Bildkompositionen, die die Handlung auf eine bestimmte Art und Weise erzählen. Bei der Gestaltung der Komposition können einige Aspekte der Bildgestaltung behilflich sein.

Die Aspekte der Bildgestaltung sind nicht als festgelegte Regeln zu verstehen. Es handelt sich lediglich um Techniken und Herangehensweisen, welche sich im Laufe der Filmgeschichte bewiesen haben. Sie erbringen keine universelle Wirkung auf den Zuschauer und müssen auf den jeweiligen Kontext angepasst werden. Grundsätzlich kann dabei zwischen technischen und künstlerischen Aspekten der Bildgestaltung unterschieden werden. Technische Aspekte sind stark vom verwendeten Equipment abhängig. Ein Beispiel dafür ist das gewählte Format oder die Wahl des Objektivs. Künstlerische Aspekte sind nicht technologieabhängig und basieren auf einem kreativen Hintergrund. Diese Aspekte erstrecken sich vom Goldenen Schnitt bis zur Verwendung von Linien und Flächen im Bild.

Forschungsziel

Bildkompositionen können mithilfe von den Aspekten der Bildgestaltung beim Betrachter verschiedene Wirkungen erzeugen. Sie können den Kontext der Handlung unterstützen, die Aufmerksamkeit auf bestimmte Bildelemente lenken oder das Interesse des Zuschauers wecken. Es gibt viele Gestaltungsmöglichkeiten, die jeweils verschiedene Effekte erzielen können. Aus diesem Grund befasst sich die vorliegende Arbeit mit der Bildkomposition als filmisches Ausdrucksmittel. Das Ziel dieser Arbeit liegt darin, verschiedene Aspekte der Bildgestaltung zu untersuchen. Dabei sollen die Funktionsweisen der jeweiligen Aspekte erklärt und eine mögliche Begründung für die Wirkungsweise gefunden werden. Zusätzlich sollen mögliche unkonventionelle Anwendungen thematisiert und die daraus resultierenden Effekte herausgearbeitet werden.

1 Einleitung

Relevanz der Thematik und Motivation

Durch die Auseinandersetzung mit dem Thema der Bildkomposition als filmisches Ausdrucksmittel sollen die verschiedenen technischen sowie künstlerischen Aspekte der Bildgestaltung verstanden und darüber hinaus in eigenen Projekten angewendet werden können. Aufgrund persönlicher Leidenschaft sowie beruflichem Interesse möchte ich meinen Horizont in diesem Bereich erweitern. Während des Studiums habe ich bereits ein fundiertes Wissen über das Produzieren von Filmen gesammelt, das bereits in einigen Projekten Anwendung gefunden hat. Mitte des Jahres 2020 habe ich gemeinsam mit einem Kommilitonen ein Unternehmen für Videoproduktion gegründet. Mittlerweile haben wir bereits einige Produkt-, Musik- und Imagevideos in Form von Auftragsarbeit produziert. Dabei ist die Relevanz der Bildkomposition wiederholt in den Vordergrund getreten. Die vorliegende Arbeit soll durch das gewonnene Wissen sowohl eigene Produktionen auf ein höheres Niveau bringen als auch eine Hilfe für jene sein, die Interesse am Film und dessen Bildgestaltung haben.

Vorgehensweise

Kapitel 2 stellt den Ausgangspunkt der Arbeit dar und thematisiert Bildkompositionen selbst. Nach einer allgemeinen Definition erfolgt eine Differenzierung und Abgrenzung. Im Anschluss daran werden zunächst die technischen Aspekte der Bildgestaltung in Kapitel 3 und anschließend die künstlerischen Aspekte in Kapitel 4 behandelt. Dabei wird jeder Aspekt zuerst bezüglich seiner Funktionsweise erläutert und daraufhin wird eine Begründung für die erfolgreiche Wirkungsweise gesucht. Zusätzlich werden unkonventionelle Herangehensweisen - in dieser Arbeit *Regelbruch* genannt - erwähnt und deren resultierende Wirkung dargestellt. Die Wirkungsweisen und Regelbrüche werden in die Unterkapitel der Aspekte einbezogen, ohne sie mit einzelnen Überschriften zu versehen. Sowohl die konventionellen Herangehensweisen als auch die Regelbrüche werden in den meisten Fällen mit Beispielen belegt. Im Anschluss sollen in Kapitel 5 die recherchierten Aspekte der Bildgestaltung in Bezug auf deren Anwendung in der Praxis überprüft werden. Dazu wurden vier Experteninterviews mit professionellen Kameramännern geführt, die im weiteren Verlauf berichtet werden. Aufgrund der großen Expertise dieser Interviewteilnehmer wird diese Art von Überprüfung als qualitativ gewertet. Abschließend werden die Ergebnisse dieser Arbeit in Kapitel 6 zusammengetragen.

Aufgrund des enormen Umfangs von Kompositionsmöglichkeiten beschränkt sich die Untersuchung der Bildkompositionen auf das *Still Image* (dt. Standbild). Still Image bezeichnet ein aus einer kontinuierlichen Bildfolge isoliertes Einzelbild. Dies wird in Kapitel 2.2.2 ausführlich erläutert.

Um die Lesbarkeit dieser Arbeit zu fördern, wird auf geschlechtsneutrale Formulierungen verzichtet. Die gewählten Formulierungen gelten für alle Geschlechter, auch wenn explizit nur eines der Geschlechter angesprochen wird. Die in dieser Arbeit verwendeten Abbildungen sind in den meisten Fällen Standbilder aus produzierten Filmen. Diese wurden überwiegend aus Video-on-Demand Plattformen, DVDs und Youtube-Videos entnommen. Aus diesem Grund unterscheiden sich die Bilder in ihrer Qualität und Auflösung.

2 Bildkomposition

Dieses Kapitel bildet die theoretische Grundlage für die vorliegende Abschlussarbeit, indem initial der Begriff Bildkomposition geklärt wird und bezüglich dieser Differenzierungen und Abgrenzungen getroffen werden. Zu Beginn wird eine Definition für den Begriff Bildkomposition aufgestellt und ihre Funktion erklärt. Anschließend wird eine Abgrenzung für die Thematik dieser Arbeit getroffen und bezüglich der Bildkompositionen in folgenden Kategorien differenziert: Darstellungsmedium, Still Image und Allgemeingültigkeit. Zusätzlich wird der Aspekt des Regelbruches als Gestaltungsmittel diskutiert. Abschließend wird die Rolle des Storyboards in der Bildgestaltung erläutert.

2.1 Definition und Funktion

Zwar entsteht der finale Film erst in der Postproduktion, allerdings kann bei der Nachbearbeitung keine Veränderung der Bildkomposition erfolgen. Sie umfasst jegliche Gestaltung bei der Aufnahme einer Einstellung (vgl. Müller, 2010, S.73). Dies erstreckt sich von der Position der Kamera bis hin zur Kadrierung eines Bildes.

„Komposition bezeichnet die Art und Weise, wie ein Regisseur die gefilmten Objekte im Bild platziert, gruppiert, anordnet und betrachtet.“
(Vineyard, 2001, S.13)

„Die Komposition der Bilder gehört zu den wesentlichen Formen visueller Gestaltung, die bei jedem Film, ob bewusst oder unbewusst, eine Rolle spielen“ (Hickethier, 2001, S.52). Die Platzierung, Größe und Sichtbarkeit jedes Elements im Bild unterstützt sowohl den Kontext einer Szene als auch die gesamte Handlung eines Filmes. Bildkompositionen sollen wichtige Aspekte der Handlung widerspiegeln und betonen. Sie sollen keine irrelevanten Bildelemente enthalten, welche den Zuschauer ablenken könnten. Jedes Detail einer Komposition wird vom Zuschauer interpretiert. Das lässt sich damit begründen, dass in den Augen eines Zuschauers jedes im Bild enthaltene Detail eine narrative Bedeutung habe (vgl. Mercardo, 2010, S.1ff). Aus diesem Grund muss bei der Bildgestaltung exakt geplant werden, welche Elemente dem Bild hinzugefügt oder welche entfernt werden.

„Gut gemachte Filme bestehen aus vielen einzelnen Einstellungen, von denen oft jede für sich geplant und nach ästhetischen Gesichtspunkten komponiert wurde.“ (Müller, 2010, S.73)

Bildkompositionen sollen Bildelemente gliedern und sie miteinander in Beziehung setzen. Dadurch machen sie es möglich, die Aufmerksamkeit der Zuschauer zu lenken und den inhaltlichen Kontext zu betonen.

2.2 Differenzierung und Abgrenzung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit einigen Aspekten der Bildgestaltung im Film. Im Rahmen dieser Arbeit können nicht alle bestehenden Aspekte ausführlich berücksichtigt werden, weshalb sich auf jene beschränkt wird, die am häufigsten Verwendung finden und entsprechend von besonderer Relevanz für den Film sind. Nachfolgend werden Differenzierungen und Abgrenzungen von Bildkomposition und dessen Techniken vorgenommen.

2.2.1 Film

Bildkomposition und ihre Techniken stammen nicht vom Film ab. „*Lange vor dem Kino haben Maler sich damit beschäftigt, wie man eine gegebene Bildfläche optimal gestaltet*“ (vgl. Allary, n.d.b). Bereits in der Renaissance wurde die Bedeutsamkeit von Bildkompositionen erkannt und mit Gestaltungsmöglichkeiten gearbeitet, die bis zum heutigen Tage Aktualität besitzen (vgl. filmsprache, 2016). Laut Medienwissenschaftler Knut Hickethier haben sich die Gestaltungsmöglichkeiten aus der Malerei in die Fotografie übertragen, sodass beide einen prägenden Einfluss auf die Filmgestaltung haben (vgl. Hickethier, 2001, S.50). „*Das fotografische Bild bildet für das Filmbild den unmittelbaren Vorläufer. [...] Film ist, schon in seinen Anfängen, »bewegte Fotografie«*“ (Hickethier, 2001, S.44f). Die Bildsprache von Film und Fotografie hat sich seither parallel entwickelt und gegenseitig beeinflusst (vgl. Müller, 2010, S.52). Dies lässt sich damit begründen, dass die Grundeigenschaften beider Medien identisch sind (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.130). Aus diesem Grund werden in dieser Arbeit Techniken und Methoden aufgeführt, die Anwendung in verschiedenen Medien finden. Welchen originellen Ursprung diese haben, ist in diesem Kontext nicht relevant.

2.2.2 Still Image

Die Bildgestaltung dieser Arbeit wird aufgrund des enormen Umfangs von Kompositionsmöglichkeiten nur auf das Still Image begrenzt. Übersetzt bedeutet Still Image *Standbild* oder *unbewegtes Bild* (vgl. DeepL, 2021). Sobald ein Film an einer beliebigen Stelle pausiert wird, ist ein Standbild zu sehen. Ein Still Image bezeichnet in dieser Arbeit also ein aus einer kontinuierlichen Bildfolge isoliertes Einzelbild. Ein äquivalenter Begriff zum Still Image, ist beispielsweise Hickethier's *statisches Bild* (vgl. Hickethier, 2001, S.50).

Die Fokussierung auf das Still Image bedeutet, dass Kompositionsmöglichkeiten während einer bewegten Kamera nicht behandelt werden. Darunter fallen Techniken wie z. B. *Pan- und Tilt-shots*, *Tracking-shots* oder speziellere Bewegungen wie der *Dolly-zoom-shot*. Die in dieser Arbeit behandelten Still Image's können jedoch aus diesen entnommen sein. Es wird nicht differenziert, ob bei den Dreharbeiten eine statische oder bewegte Kamera verwendet wurde. Somit schließt diese Arbeit die Kategorien der Handkamera, Stativaufnahmen sowie die Verwendung von Hilfsmittel wie Steadicam, Schienenwagen, Dollies und Kamerakräne oder ähnlichen mit ein.

Des Weiteren wird die Bildgestaltung nur auf die Einzelbilder bezogen analysiert. Die Kompositionen werden völlig isoliert von den benachbarten Einstellungen betrachtet. Die Bewegungen des Szenenbildes in der ursprünglich gefilmten Einstellung werden nicht berücksichtigt. Das Zusammenspiel und die resultierende Wirkung von Einstellungsketten wird aus diesem Grund nicht beachtet.

2.2.3 Bildgestaltung

„Es gibt zwei Arten der visuellen Gestaltung, die der Filmemacher berücksichtigen muß: die bildhafte Gestaltung und die Bildgestaltung.“
(Katz, 2004, S.142)

Bei der bildhaften Gestaltung geht es darum, die dreidimensionale Umgebung zu erschaffen, welche der Zuschauer im späterem Film erleben soll. Alles, was am Originalschauplatz der Dreharbeiten organisiert, gebaut, angefertigt oder anderweitig beschafft werden muss, zählt zur bildhaften Gestaltung (vgl. Katz, 2004, S.142). Dies umfasst die Optik von Set, Kostümen und Make-up der Schauspieler sowie Requisiten und jegliche andere Ausstattung. Diese Arbeit wird in den meisten Fällen vom Art Director geleitet.

Die Bildgestaltung bezieht sich auf das Bild in der Kamera und somit die Gestaltung der Einstellungen und Sequenzen eines Filmes (vgl. Katz, 2004, S.143). Beispielhafte Merkmale einer Bildgestaltung sind *„Subjekte oder Objekte, die sich in Form, Farbe, Helligkeit, Kontrast, Größe, Anordnung, Ausrichtung, Räumlichkeit, Symmetrie oder visuelles Gleichgewicht unterscheiden“* (Petrasch and Zinke, 2003, S.130). Die Planung der Bildgestaltung erfolgt initial durch den Regisseur und den Kameramann. Diese erhalten zusätzliche Unterstützung durch den Autor, Storyboardzeichner und Cutter (vgl. Katz, 2004, S.143).

Die vorliegende Abschlussarbeit beschäftigt sich insbesondere mit der Bildgestaltung sowie deren Regeln, Techniken und Methoden. Die Bereiche überschneiden sich an bestimmten Stellen, wenn es in der Bildgestaltung beispielsweise um die Anordnung von Bildelementen in einer Komposition geht (Siehe 4.4). In manchen Fällen muss ein Schauplatz hergerichtet werden. Nach der Definition fällt dies unter die bildhafte Gestaltung. Dennoch gehört dieser Aspekte primär zur Bildgestaltung, da die gestalterische Komposition dort geplant und nachfolgend in der bildhaften Gestaltung umgesetzt wird. Ungeachtet dessen wird eine Differenzierung der Aspekte vorgenommen, um eine bessere Übersicht über die Gestaltungsmöglichkeiten zu gewährleisten. Es wird zwischen technischen und künstlerischen Aspekten unterschieden. Zu Beginn beider Kapitel wird definiert, wo konkrete Unterschiede liegen.

2.2.4 Allgemeingültigkeit

Im Laufe der Filmgeschichte haben sich einige Regeln in der Bildgestaltung entwickelt, welche in den heutigen Filmen weiterhin präsent sind. Hickethier bezeichnet sie als die *Regeln der Komposition* (vgl. Hickethier, 2001, S.51). In dieser Arbeit werden sie unter anderem Regeln, Techniken, Methodiken oder Richtlinien genannt.

Diese Regeln sind jedoch nicht als festes Regelwerk zu verstehen, sondern stellen lediglich bewiesene Techniken und Methodiken dar, welche Verwendung in Filmen finden *können* und nicht *müssen*. Sie umfassen weder feste Regeln zur Ausführung noch garantieren sie eine sichere Wirkung auf den Zuschauer. Sie müssen von Film zu Film von ihrer Anwendung überdacht und dem jeweiligen Kontext angepasst werden. Darüber hinaus müssen einige Techniken gelegentlich in ihrer Grundstruktur verändert werden, da der Zuschauer diese als veraltet empfinden könnte (vgl. Müller, 2010, S.74).

Die menschliche Wahrnehmung sollte außerdem nicht pauschalisiert werden. Auch wenn bestimmte Wirkungen der aufgeführten Aspekte durch Beispiele bewiesen sind, sollte keinesfalls angenommen werden, dass diese Wirkung bei jedem Zuschauer gleich sein wird. Je nach Betrachter kann sich die resultierende Wirkung unterscheiden. Dabei sind Merkmale wie das Alter, Geschlecht, Kultur sowie die persönlichen Erfahrung des Betrachters ausschlaggebend. Dies gilt für alle in dieser Arbeit aufgeführten Aspekte der Bildgestaltung.

2.2.5 Regelbruch

Ähnlich zu den möglichen Wirkungen bei der konventionellen Einhaltung dieser Regeln ergibt sich aus dem Bruch jener Regeln eine andere Wirkung auf den Zuschauer. Der Bruch selbst bildet die Gestaltungsmöglichkeit. Wichtig ist, zwischen einem Regelbruch und einer *schlechten* bzw. *falschen* Umsetzung zu unterscheiden. Diese Arbeit beschäftigt sich ausschließlich mit Regelbrüchen, die ein bewusstes und geplantes Überschreiten der konventionellen Anwendung darstellen. Entsprechend der konventionellen Gestaltungsmittel ist die Wirkung eines Regelbruches maßgeblich vom Kontext und dem Zuschauer abhängig. Deshalb müssen Regisseure und Kameramänner Regelbrüche detailliert im Voraus planen und konkret auf den Kontext anpassen.

Der Zuschauer ist durch den enormen Konsum von Filmen an einige Konventionen gewöhnt und nimmt diese unterbewusst wahr. Regelbrüche fallen als Abweichung von diesen Konventionen entsprechend stärker auf. Deshalb sind gestalterisch genutzte Regelbrüche durchaus hilfreich, um die jeweiligen Einstellungen von den zuvor Verwendeten abzuheben und eine bestimmte Situation oder ein bestimmtes Ereignis besonders zu betonen.

Um eine Regel brechen und das gestalterisch für den persönlichen Kontext nutzen zu können, muss bekannt sein, wie die ursprüngliche Regel funktioniert und angewendet wird. Deshalb werden in dieser Arbeit die Gestaltungsmöglichkeit zuerst mit ihrer konventionellen Anwendung erklärt und anschließend erst Möglichkeiten genannt, wie die Regeln gebrochen werden können.

2.3 Storyboard

Bevor die Vorstellung möglicher Aspekte der Bildgestaltung erfolgt, soll die Rolle des Storyboards erklärt werden. Die Wichtigkeit dessen darf im Zusammenhang mit Bildkomposition nicht unerwähnt bleiben. Arnold Heinrich Müller hat Storyboards in

2 Bildkomposition

seinem Buch *Geheimnisse der Filmgestaltung: Das Handwerk. Die Regeln der Kunst*. (2010) wie folgt beschrieben:

„Storyboards bestehen aus Zeichnungen, auch Scribbles genannt, deren Inhalt sich am Handlungsablauf des Drehbuches orientiert. Das Drehbuch ist ja eigentlich nur die narrative Vorlage für einen Film. Es erzählt die Handlung, enthält Schauplatzbeschreibungen und Dialoge, aber keine Bilder. Die Worte im Drehbuch lassen jedoch viele Interpretationen beim Übersetzen in die Bildsprache zu. Mit dem Storyboard legt man nun fest, wie die Geschichte in Bildern aufgelöst aussieht.“ (Müller, 2010, S.337)

Storyboards verfügen über zwei zentrale Funktionen. Zum einen können sie als Kommunikationsmittel dienen, indem sich die Beteiligten der Produktion untereinander auf eine anschauliche Weise verständigen können. Zum anderen können Ideen der Bildgestaltung bereits zu einem frühen Zeitpunkt visualisiert werden (vgl. Katz, 2004, S.50). Das fördert wiederum die Entwicklung des endgültigen Screenplays. Ähnlich wie ein Schriftsteller seine Ideen in mehreren Textfassungen festhält und diese schrittweise verbessert, werden Kompositionen stetig optimiert.

Müller listet einige Fragen auf, welche vom Storyboard beantwortet werden sollen. Diese umfassen unter anderem Fragen hinsichtlich der Einstellungsgröße, Perspektive, Positionierung der Kamera sowie der Position von Subjekten und Objekten im Bild. Dabei handelt es sich um Komponenten der Bildgestaltung (vgl. Müller, 2010, S.338). Das bedeutet, dass die Verantwortlichen ihre geplanten Bildgestaltungen bereits im Storyboard visualisieren können, wodurch Stimmungen und Dialoge konkretisiert werden (vgl. Katz, 2004, S.51). Abb. 2.1 zeigt zwei Auszüge aus dem Storyboard des Filmes *Star Wars: Episode IV – A New Hope* (1977). Hier lassen sich bereits einige Aspekte der Bildgestaltung wie Linienführung, Goldener Schnitt oder verschiedene Perspektiven wiederfinden. Diese und viele weitere Gestaltungsmöglichkeiten werden nachfolgend thematisiert.

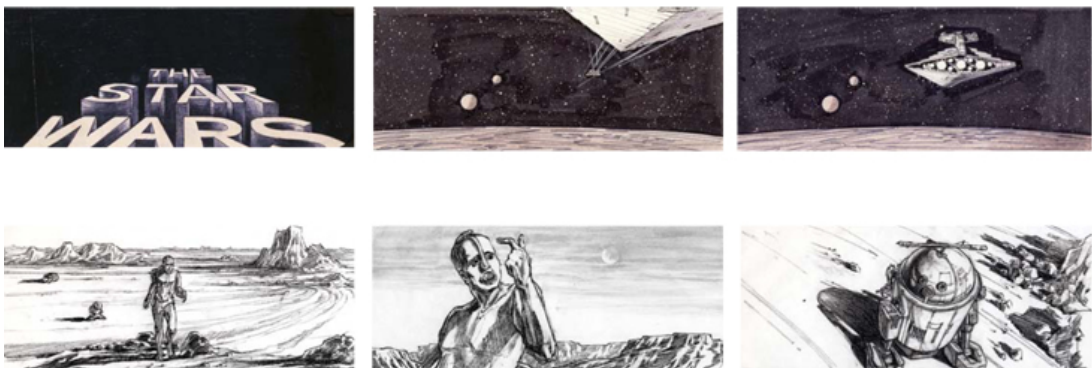


Abbildung 2.1: Storyboards aus zwei Szenen des Filmes *Star Wars: Episode IV – A New Hope* (1977).

3 Technische Bildgestaltung

Das nachfolgende Kapitel thematisiert die technischen Aspekte der Bildgestaltung, wobei es sich um technologieabhängige Gestaltungsmöglichkeiten handelt. Sie werden mit dem jeweiligen Equipment realisiert, selbst wenn der Ursprung ein kreativer ist. „*Die technischen Möglichkeiten, die eine Kamera bietet, sind vom gestalterischen Standpunkt aus immer auch als Ausdrucksmittel zu verstehen*“ (Kamp, 2017, S.40). Es werden Bildformate, Objektive und Blenden innerhalb dieses Kapitels behandelt. Dabei wird jedoch weniger auf den technischen Hintergrund der Aspekte geachtet, sondern mehr auf die Wirkung und Anwendung bezüglich der Komposition. Zum Beispiel wird weder der Aufbau von Objektiven detailliert behandelt noch unterschieden, ob es sich um Festbrennweiten oder Zoom-Objektive handelt. Obwohl eine Festbrennweite mutmaßlich ein schärferes Bild als ein Zoom-Objektiv erzeugt, hat diese Differenzierung keinen Einfluss auf die Bildgestaltung eines Filmes, sondern lediglich auf den *Workflow* der Produktion (vgl. Mercardo, 2010, S.13f). Aus diesem Grund werden entweder nur wenige nötige oder keine rein technischen Eigenschaften, wie beispielsweise der Aufbau erklärt. Gewisse Aspekte werden in dieser Arbeit nicht behandelt, weil sie bei der Bildgestaltung im Still Image keinen Einfluss haben, sondern nur bei der Gestaltung von Bewegtbildern relevant sind. Darunter fällt beispielsweise auch die Verschlusszeit einer Kamera (Shutter). Heutzutage ist es möglich, einige der hier beschriebenen Aspekte in der Postproduktion nachzustellen. Deswegen begrenzen sich die beschriebenen Aspekte nicht nur auf das Filmen am Drehort, sondern werden allgemein als Gestaltungsmittel behandelt.

3.1 Bildformate

Jede Gestaltung einer Komposition wird zunächst durch das Bildformat eingeleitet (vgl. Mercardo, 2010, S.6). Anders als in der Fotografie oder Malerei besitzen die Formate *Hochformat* oder *quadratisches Format* im Film keine Bedeutung. Für Kineleinschirme und Fernsehbildschirme wird ausschließlich das am menschlichen Sehfeld orientierte Querformat genutzt. Innerhalb des Querformates existieren verschiedene Bildformate, welche zu unterschiedlichen Eindrücken führen (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.146). Da Filmkameras seit der Entstehung des Filmes genormt sind, reduziert sich die Anzahl der Formate auf wenige Größen (vgl. Hickethier, 2001, S.47).

„*Die Proportionen des Filmbildes werden Bildformat genannt und beschreiben das Verhältnis zwischen der horizontalen und der vertikalen Ausdehnung des Bildes.*“ (Katz, 2004, S.441)

3 Technische Bildgestaltung

Angegeben wird ein Bildformat wie folgt: 16:9 (gesprochen: sechzehn zu neun). 16 ist dabei die horizontale und 9 die vertikale Länge. Beide Zahlen gelten jedoch lediglich als Einheit, nicht als tatsächliche Länge. Dies bedeutet, dass eine gewisse Länge 16 mal für die horizontale und neun mal für die vertikale Länge multipliziert wird. Aus diesem Grund kann ein Bildformat auch in einer anderen Schreibweise formuliert werden. Dafür wird der horizontale Wert durch den vertikalen Wert dividiert. Somit kann das Bildformat 16:9 auch als 1,78:1 formuliert werden. Die zweite Schreibweise verdeutlicht, dass das Bildformat vor allem die Breite des Bildes angibt. Je größer der horizontale Wert, desto gestreckter ist das Bild.

Bildformate werden in zwei Gruppen gegliedert. Die erste Gruppe besteht aus den Bildformaten, welche im Fernsehen verwendet werden. Diese werden im Wesentlichen in der ersten nicht dividierten Schriftweise, wie beispielsweise 16:9 formuliert. Die andere Gruppe umfasst die Bildformate für Kinoleinwände, welche überwiegend die zweite dividierte Schriftweise verwenden.

Bei 4:3 bzw. 1,33:1 handelt es sich um das erste Bildformat, welches George Eastman im Jahr 1890 auf den Markt brachte. Dieses Format war zu dieser Zeit ein Rollfilm in Streifenform mit einer Filmbreite von 35 mm. Im Jahr 1932 wurde dieses Format von der *Academy of Motion Picture Arts and Science* als Standard erklärt und wurde anschließend sowohl vom Kino sowie vom Fernsehen verwendet (vgl. Katz, 2004, S.442f). Um das Interesse für das Kino wieder zu steigern, wurden in den 1950er Jahren viele neue Breitwandformate für Kinoleinwände entwickelt (vgl. Müller, 2010, S.78).

Da Kinofilme unter anderem auch eine kommerzielle Funktion im Fernsehen verfolgen, musste ein Weg gesucht werden, die Breitbildfilme auf einem 4:3 Fernseher darzustellen. Dazu existieren drei Möglichkeiten. Die erste Möglichkeit ist die sogenannte *Letterbox* (vgl. Müller, 2010, S.75). Abb. 3.1 (1) demonstriert die Anwendung der Letterbox, wobei oben und unten schwarze Balken eingesetzt werden. Bei dieser Methode bleibt das gesamte Bild zu sehen. Im Gegenteil zur ersten Methode bieten die folgenden zwei die Möglichkeiten, den kompletten Fernsehbildschirm mit Bild zu füllen. Bei der zweiten Methode wird links und rechts etwas vom originalen Bild abgeschnitten. Abb. 3.1 (2) zeigt, dass dadurch Bildinformationen verloren gehen können. Die letzte Methode ist das sogenannte *Pan-Scan-Verfahren*, bei dem der seitliche Beschnitt des Bildes von Szene zu Szene angepasst wird, um wichtige Inhalte eines Bildes trotz Beschnittes zu zeigen (vgl. Müller, 2010, S.76). Abb. 3.1 (3) macht deutlich, dass zwar beide Personen dadurch zu erkennen sind, aber die Gesamtkomposition dennoch komplett verändert wird.

3 Technische Bildgestaltung



Abbildung 3.1: Breitbild auf dem 4:3 Fernseher

Der Beschnitt des Bildes wurde von Regisseuren und Kameralenten abgelehnt, da es aus künstlerischer Sicht eine Verfälschung der Bildkomposition darstellt (vgl. Müller, 2010, S.76). Um Kinofilme, welche im Breitbild produziert wurden, im Fernseher ohne Einschränkungen zeigen zu können, musste ein Bildschirmformat gefunden werden, „in dessen Rahmen alle bis dahin existierenden Kinoformate möglichst bildfüllend, also mit geringstmöglichen schwarzen Balken, darstellbar sind“ (Müller, 2010, S.75). In den 1980er Jahren wurde 16:9 als neues Fernsehformat vorgeschlagen. Allerdings wurde erst in dem Jahr 2007 von den Fernsehsendern beschlossen, das Ausstrahlungsformat sukzessiv auf 16:9 umzustellen (vgl. Müller, 2010, S.75).

Wird die Formel des Goldenen Schnitts (Siehe 4.5) auf ein Breiten-Höhen-Verhältnis angewendet, müsste das Bildformat etwa 1,618:1 entsprechen. Dies nähert sich dem heutigen Fernseher-Standard von 1,78:1 bzw. 16:9 bereits an. Der europäische Standard für das Kinobreitwandfilmformat liegt bei 1,66:1 und entspricht noch stärker dem Goldenen Schnitt. Der amerikanische Standard liegt bei einem Verhältnis von 1,85:1 und ist damit etwas breiter als der europäische Standard. Das Cinemascope-Format, bei dem das Breiten-Höhen-Verhältnis 2,35:1 beträgt, unterscheidet sich deutlich stärker vom Goldenen Schnitt und betont die Panorama-artige Breitenwirkung (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.146f).

„Die zentrierte Aufnahme führt beim 4:3-Format schon zu spannungsarmen Bildern. Bei 16:9 jedoch ist eine asymmetrische Bildaufteilung fast schon Pflicht, wenn man [...] visuelle Spannung erzeugen möchte“ (Müller, 2010, S.82). Es ist daher wichtig, bereits im Voraus zu planen, welches Aufnahmeformat gewählt wird, um die restliche Gestaltung der Komposition entsprechend auszurichten. Aufgrund des breiten Bildes z. B. beim Cinemascope-Format können schnell Leerräume entstehen, welche den Zuschauer vom Hauptmotiv der Komposition ablenken könnten (vgl. Müller, 2010, S.82). Deshalb muss je nach Format genau überlegt werden, was und wie viele Bildelemente hinzugefügt werden. Zusätzlich unterscheidet sich die Positionierung der Bildelemente abhängig vom Bildformat. Je nach Breite des Bildes unterscheidet sich die Empfindung von den Entfernungen. Ein anderer Aspekt ist z. B. das Fungieren schwarzer Balken als Stilmittel, um damit den Effekt zu erzielen, dass eine Aufnahme älter sei und noch in vergangenen Formaten gefilmt wurde, wie beispielsweise 4:3.

Ein bekanntes Beispiel, in dem Bildformate als Gestaltungsmittel genutzt wurden, ist der Film *The Grand Budapest Hotel* (2014) vom Regisseur Wes Anderson. In diesem Film wird mehrfach das Bildformat gewechselt. Zum einen sollte dies dem Zuschauer die Unterscheidung der verschiedenen Zeitlinien erleichtern. Zum anderen betont Anderson die älteste Zeitlinie mit dem Bildformat 4:3. Wie bereits erwähnt, besitzen alte Formate wie 4:3 eine nostalgische Wirkung auf den Zuschauer. Dadurch wirken die Aufnahmen in 4:3 als wären sie wirklich in der längst vergangenen Zeit gedreht worden.

3.2 Objektive und Brennweiten

Neben dem gewählten Bildinhalt ist die verwendete Optik ausschlaggebend für die Art und Weise, wie die Kamera eine Situation aufzeichnet (vgl. Kamp, 2017, S.49). Damit ist vor allem die Brennweite eines Objektivs und dessen Blende gemeint.

„Die Brennweite ist die Bezeichnung für die Entfernung zwischen Mittelpunkt der Linse und der Abbildungsebene (Filmmaterial oder Bildsensor) der Kamera. Sie bezeichnet also die Entfernung, die das Licht im Objektiv zurücklegt. Sie wird in Millimetern angegeben. Bei einem Objektiv mit einer kurzen (oder kleinen) Brennweite ist der Abstand zwischen dem Linsenmittelpunkt und dem Brennpunkt gering. Entsprechend groß ist er bei einem Objektiv mit langer (großer) Brennweite.“ (Kamp, 2017, S.49)

Bei gleichbleibendem Abstand zwischen einer Kamera und einem Objekt und einer gleichzeitig wechselnden Brennweite ändern sich sowohl Bildwinkel als auch perspektivisches Verhältnis zwischen dem Vorder- und Hintergrund. Je kürzer die Brennweite, desto kleiner der Inhalt des Bildes. Je länger die Brennweite ist, desto größer erscheint der Inhalt des Bildes. Damit können entsprechend des Einsatzes von Brennweite, räumliche Verhältnisse beeinflusst und unterschiedliche Blickwinkel erzeugt werden (vgl. Kamp, 2017, S.49f).

3 Technische Bildgestaltung

Der Blickwinkel eines ruhenden menschlichen Auges erfasst ca. 45° . Deshalb werden Objektive, welche 45 bis 50° erfassen, als *Normalbrennweite* bezeichnet (vgl. Müller, 2010, S.61). Die klassische Brennweite für eine *Normaloptik* beträgt damit 50 Millimeter. Objektive mit einer sehr kleinen Brennweite und einem dementsprechend breiten Winkel (über 55°), heißen Weitwinkel-Objektive. Tele-Objektive bilden das exakte Gegenteil und besitzen eine sehr große Brennweite und einen sehr schmalen Blickwinkel (kleiner als 40°) (vgl. Kamp, 2017, S.50).

Abb. 3.2 demonstriert dies anhand eines Beispiels. Die Kameras sind an derselben Stelle platziert und die Entfernung von Kamera zu den Objekten bleibt gleich. Das Normal-Objektiv erfasst alle vier Objekte im Bild ohne Verzerrungen. Das Teleobjektiv sieht nur Objekt Nr.2. Das Weitwinkel-Objektiv fängt sowohl alle Objekte im Bild als auch die Umgebung ein. Allerdings ist in Abb. 3.2 deutlich zu erkennen, dass jedes Objektiv einen eigenen Effekt verursacht und somit für verschiedene Situationen genutzt werden kann. Beim Weitwinkel-Objektiv ist die perspektivische Verzerrung am deutlichsten zu erkennen, da die Objekte nicht mehr gerade wirken, sondern eine leichte Krümmung aufweisen. Das Tele-Objektiv erzeugt ein besonders flaches Bild.

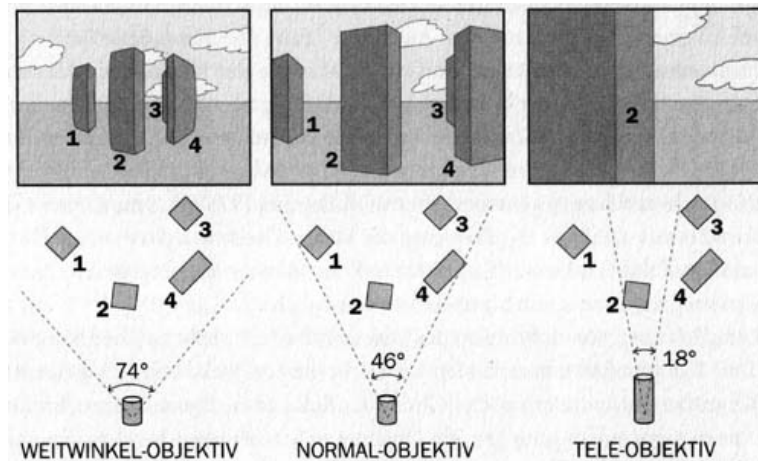


Abbildung 3.2: Weitwinkel-Objektiv, Normal-Objektiv, Tele-Objektiv

Wenn jedoch versucht wird, die Einstellungsgrößen identisch zu halten, während die Brennweite verändert wird, muss der Aufnahmeabstand zwischen Kamera und Objekt verändert werden. Abb. 3.3 zeigt den resultierenden Effekt. Der Blickwinkel und das perspektivische Verhältnis zwischen Vorder- und Hintergrund ändern sich erneut (vgl. Kamp, 2017, S.50). Bei diesem Beispiel wird die sogenannte *Lens Distortion* deutlich. Diese Verzerrungen des Bildes treten bei Weitwinkel-Objektiven auf und werden umso stärker, desto kleiner die Brennweite ist. Sowohl das Gesicht als auch die Räumlichkeit hinter dem Mann ist stark verzerrt.

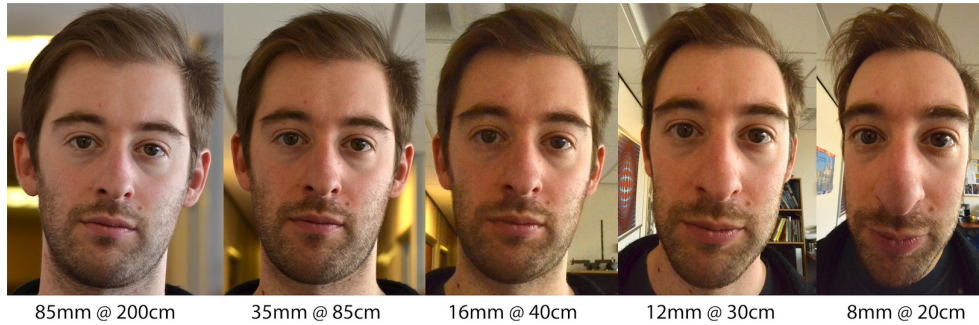


Abbildung 3.3: Gleiche Einstellungsgröße, bei verschiedenen Brennweiten

Weitwinkelobjektive werden für verschiedene Zwecke genutzt. Allgemein betrachtet erzeugt die Verwendung eines Weitwinkelobjektives ein distanziertes Bild, welches aus der Position eines außenstehenden, neutralen Beobachters aufgenommen wird (vgl. Kamp, 2017, S.53). Daher finden Weitwinkel die häufigste Verwendung bei Einstellungen, in denen viele Bildelemente auf einmal gezeigt werden müssen, wie Landschaften, Gruppierungen von Menschen oder ähnlichen breiten Situationen. Weitwinkelobjektive verzerren vor allem Entfernungen von Objekten in die Tiefe des Bildes (vgl. Mercardo, 2010, S.12). Man spricht davon, dass kurze Brennweiten über eine starke Tiefenwirkung verfügen (vgl. Müller, 2010, S.248). Das führt dazu, dass Bewegungen von Objekten, die sich dem Objektiv nähern oder entfernen, schneller wirken als es der Realität entsprechen würde (vgl. Mercardo, 2010, S.12). Diese Verzerrungen können allerdings in bestimmten Situationen gestalterisch genutzt werden. Abb. 3.4 zeigt eine Komposition aus dem Film *Fear and Loathing in Las Vegas* (1998). Hier wurde die Verzerrung gestalterisch genutzt, um die Auswirkungen des Drogenkonsums darzustellen.



Abbildung 3.4: Verzerrung des Bildes durch ein Weitwinkelobjektiv im Film *Fear and Loathing in Las Vegas* (1998)

Normal-Objektive erzeugen Bilder, welche jenen ähneln, die durch das menschliche Auge wahrgenommen werden. Dadurch entsteht beim Zuschauer das Gefühl, sich in der Position der Kamera zu befinden. Da diese Brennweiten keine Verzerrungen in Gesichtern oder Bewegungen erzeugen, werden sie vor allem für Aufnahmen genutzt, in denen Menschen zu sehen sind. Insbesondere nahe Einstellungsgrößen (Siehe 4.2) wirken durch Normal-Objektive realitätsnäher (vgl. Mercardo, 2010, S.13).

Tele-Objektive besitzen das vergleichsweise engste Sichtfeld aller Objektive. Sie verzerren das Bild nicht wie ein Weitwinkelobjektiv, sondern komprimieren den Raum in ihrer Tiefenwirkung. Dadurch entsteht die Wirkung, als sei der Hintergrund nah am Vordergrund und das Bild flach (vgl. Mercardo, 2010, S.13). Sie „*vermitteln weniger Informationen über die Tiefenausdehnung*“ (Müller, 2010, S.248). Bewegungen werden mithilfe von Tele-Objektiven so komprimiert, dass sie einen verlangsamten Anschein erhalten. Normalerweise werden hohe Brennweiten nicht für Gesichtsaufnahmen verwendet, da sie ein Gesicht flach wirken lassen (vgl. Mercardo, 2010, S.13). Dies entsteht dadurch, dass Tele-Objektive ein flaches *Depth of Field* erzeugen, dazu im Kapitel 3.3 mehr. Ein gutes Beispiel für die Verwendung der Komprimierung des Objektives findet sich im Film *Barry Lyndon* (1975) wieder. Abb. 3.5 zeigt die Formation von Soldaten, wobei die Kraft von dessen Einheit durch die komprimierte Darstellung betont wird.



Abbildung 3.5: Komprimierung des Bildes durch ein Tele-Objektiv im Film *Barry Lyndon* (1975)

Spezielle Objektive

Abgesehen von den drei klassischen Objektiv-Arten gibt es einige spezielle Objektive, welche ausschließlich in bestimmten Situationen verwendet werden, um einen spezifischen Effekt innerhalb der Komposition zu kreieren. Das sogenannte *Tilt-Shift-Objektiv* verfügt über ein bewegliches Element am vorderen Ende des Objektives. Dieses Element kann verschoben werden, um Bildelemente, welche sich auf derselben Fokus-Ebene befinden, mit verschiedenen scharfen zu versehen. Das Gegenteil dazu bildet der *Split-Field-Diopter*. Dieser Aufsatz kann auf das Objektiv gesetzt werden, um Bildelemente aus verschiedenen Fokus-Ebenen parallel fokussiert zu betrachten (vgl. Mercardo, 2010, S.14). Abb. 3.6 zeigt ein Beispiel einer Verwendung eines Split-Field-Diopters im Film *The Untouchables* (1987). Dabei wird der negative Aspekt eines solchen Diopters sichtbar. Der Aufsatz erzeugt einen unscharfen Bereich an der Position, an der beide Fokus-Bereiche auf einander stoßen (vgl. Mercardo, 2010, S.14).



Abbildung 3.6: Einsatz eines Split-Field-Diopters im Film *The Untouchables* (1987)

Macro-Objektive erlauben den Fokus von Bildelementen, welche sehr klein und sehr nah an dem Objektiv sind (vgl. Mercardo, 2010, S.15). Diese werden vor allem für sogenannte *Macro-shots* verwendet (Siehe 4.2).

Eine besondere Art von speziellen Objektiven sind *anamorphe* Objektive. Anamorphe Objektive unterscheiden sich in ihrem Aufbau und erzeugen daher einige spezielle Effekte im Bild. Im Vergleich zu den gängigen *normalen* (*sphärischen*) Objektiven, welche eine runde Linse besitzen, haben anamorphotische Objektive elliptische Linsen. Dadurch wird das Bild so verzerrt, dass einige charakteristische Merkmale entstehen. Das vielleicht bekannteste Merkmal bilden die horizontalen Lensflares (vgl. Sälzle, 2018). Ein Lensflare bezeichnet eine Reflektion von Licht, welches auf das Objektiv trifft.



Abbildung 3.7: Horizontaler Lensflare im Film *Star Trek Into Darkness* (2013)

Abb. 3.7 zeigt ein Beispiel eines Lensflares im Film *Star Trek Into Darkness* (2013). Diese Art von anamorphotische Lensflares sind besonders in Sci-Fi Filmen beliebt. Weitere Merkmale solcher Objektive sind elliptische Unschärfen, veränderte Tiefenschärfen sowie das Empfinden von größeren Blickwinkeln (vgl. Sälzle, 2018).

Jeder dieser speziellen Anfertigungen können besondere Effekte innerhalb der Komposition erzeugen. Allerdings muss bei der Nutzung dieser Anfertigungen ein Qualitätsverlust bezüglich der Bereiche Kontrast, Farbe und tatsächlicher Schärfe akzeptiert werden (vgl. Mercardo, 2010, S.15). Vor allem der Aspekt der Schärfe ist ausschlaggebend für die professionelle Produktion von Kinofilmen, da die Qualitätsverluste insbesondere auf einer großen Leinwand auffallen.

3.3 Blenden

„Die Blende ist eine mechanische Vorrichtung an Objektiven, mit der eingestellt werden kann, wieviel Licht auf den Bildsensor oder den Film fällt. Mit der Größe dieses „Lochs“ im Objektiv (dem Durchmesser der Blende) regelt man also die Menge des Lichts (Helligkeit), die für die jeweilige Aufnahme benötigt wird.“ (Negenborn, 2016)

Blenden bestehen in den meisten Fällen aus kreisförmig angeordneten Lamellen, die als Lamellenverschluss bezeichnet werden. Die Blendenöffnung beschreibt, wie weit die Blende geöffnet bzw. geschlossen ist und wird über die Blendenzahl kommuniziert (vgl. Negenborn, 2016).



Abbildung 3.8: Verschiedene Blendenöffnungen in einem Objektiv

Abb. 3.8 visualisiert inwiefern die Öffnung der Blende den Lichteinfall beeinflusst. Je größer die Blendenöffnung und somit kleiner die Blendenzahl (z.B. $f/1.4$), desto mehr Licht fällt auf den Sensor. Je kleiner die Blendenöffnung und gleichzeitig größer die Blendenzahl (z.B. $f/8.0$), desto weniger Licht fällt auf den Sensor (vgl. Negenborn, 2016).

Die Blende alleine beeinflusst ausschließlich die Helligkeit eines aufgenommenen Bildes. In Kombination mit der Brennweite eines Objektivs ist die Blende ausschlaggebend für die Schärfentiefe eines Bildes.

3.3.1 Schärfentiefe

Die Schärfentiefe, auch Tiefenschärfe oder *Depth of Field*, beschreibt den Bereich des Bildes, in dem Elemente scharf abgebildet werden (vgl. Kamp, 2017, S.50). Eine Komposition mit einer großen Schärfentiefe hat einen großen Bereich des Bildes im Fokus. Eine Komposition mit einer geringen Schärfentiefe fokussiert hingegen nur einen geringen Bereich des Bildes scharf (vgl. Mercardo, 2010, S.15). Die Schärfentiefe ist abhängig von der genutzten Blende, dem Abstand zwischen den Bildelementen sowie der Kamera und der Brennweite des Objektivs.

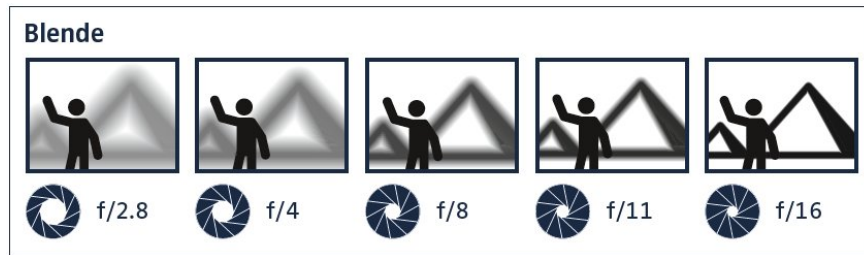


Abbildung 3.9: Einfluss der Blende auf die Schärftiefe

Abb. 3.9 zeigt den Zusammenhang zwischen Blende und Schärftiefe. Je kleiner die Blendenzahl und größer die Blendenöffnung, desto kleiner ist der Bereich der Schärftiefe. In diesem Fall wäre bei einer Blendenöffnung von $f/2.8$ einzig die Person im Vordergrund scharf fokussiert, während der Hintergrund stark verschwommen ist. Je größer die Blendenzahl und je weniger Licht durch die Blende auf den Sensor fällt, desto tiefer ist der Bereich der Schärftiefe (vgl. Mercardo, 2010, S.15). In Abb. 3.9 ist zu sehen, dass bei einer Blende von $f/16$ sowohl die Person im Vordergrund als auch der Hintergrund scharf fokussiert ist.

Eine andere Möglichkeit, die Schärftiefe im Bild zu beeinflussen, ist die Variation der Entfernung zwischen der Kamera und den Bildelementen. Wenn die Kamera näher an die präsentierten Bildelemente platziert wird, sinkt die Fokusdistanz, wodurch eine geringere Schärftiefe erzeugt wird. Wird die Kamera weiter entfernt positioniert, entsteht eine größere Schärftiefe. Sobald die Größe eines Bildelementes innerhalb einer Komposition konstant ist, hat die Brennweite keinen veränderten Effekt auf die Schärftiefe des Bildes. Wenn die Größe des Bildelements hingegen nicht konstant ist, erzeugen lange Brennweiten eine große Schärftiefen und kurze Brennweiten tendenziell kleine Schärftiefen (vgl. Mercardo, 2010, S.15).

3.3.2 Selektive Schärfe

Mithilfe von Schärftiefe ergibt sich die Möglichkeit, bestimmte Elemente einer Komposition hervorzuheben, indem der restliche Inhalt der Komposition nicht scharf fokussiert ist (vgl. Mercardo, 2010, S.15). Diese Technik zur Bildgestaltung wird selektive Schärfe genannt.

„Mit Hilfe des optischen Kunstgriffs „selektive Bildschärfe“ kann die Aufmerksamkeit der Zuschauer gezielt auf die deutlich zu erkennenden Bildbereiche gelenkt werden.“ (Petrasch and Zinke, 2003, S.178)

Dies unterstützt den Zuschauern, indem verhindert wird, dass sie von irrelevanten Bildinhalten abgelenkt werden und steuert die Aufmerksamkeit auf die wichtigen Bildelemente (vgl. Mercardo, 2010, S.15). Bei einer Komposition mit hoher Schärftiefe kann das menschliche Auge aufgrund von ablenkenden Reizen im Hintergrund Schwierigkeiten haben, die relevanten Bildelemente zu erkennen und die Konzentration aufrecht zu erhalten (vgl. Müller, 2010, S.98). Bei einer Komposition mit selektiver Schärfe

3 Technische Bildgestaltung

wird die Aufmerksamkeit des Zuschauers hingegen auf die scharfen Bereiche des Bildes gelenkt, sodass diese als relevant empfunden werden (vgl. Kamp, 2017, S.54).



Abbildung 3.10: Selektive Schärfe auf das Gesicht des Darstellers im Film *Road to Perdition* (2002)

Abb. 3.10 zeigt eine Komposition aus dem Film *Road to Perdition* (2002). An diesem Beispiel wird sichtbar, wie die selektive Schärfe den Blick des Zuschauers beeinflusst. Der Blick wandert unbewusst auf das Gesicht des Darstellers. Da der Vordergrund mit der Kamera und der Hintergrund unscharf sind, bleibt dem Zuschauer einzig das Gesicht des Darstellers als Blickfang.

Im bewegten Bild, außerhalb des Still Image, kann die selektive Schärfe durch die sogenannte *Schärfeverlagerung* die Aufmerksamkeit des Zuschauers über eine Szene hinweg führen. Bei einer Verlagerung der Schärfe „vom Bildvordergrund in den Bildhintergrund folgt die Aufmerksamkeit der Zuschauer unbewusst in den deutlich zu erkennenden Bereich“ (Petrasch and Zinke, 2003, S.178).

Bei der selektiven Schärfe bzw. Schärfentiefe handelt es sich um eine der visuell stärksten Gestaltungsmöglichkeiten von Kompositionen (vgl. Mercardo, 2010, S.15). Sie können nicht nur die Aufmerksamkeit lenken, sondern zudem symbolisch den Kontext der Einstellung unterstützen. Das folgende Bild soll dies beispielhaft darstellen.



Abbildung 3.11: Kontext betonende selektive Schärfe im Film *Apocalypto* (2006)

Abb. 3.11 zeigt zwei Kompositionen aus dem Film *Apocalypto* (2006). In diesem Beispiel wird mithilfe der selektiven Schärfe die Gruppendynamik der Maya Krieger ver-

3 Technische Bildgestaltung

deutlicht. Im linken Bild wird der Krieger *Middle Eye* (Gerardo Taracena) visuell von den anderen Kriegern isoliert, indem die Schärfe ausschließlich auf ihm liegt. Die rechte Komposition ist ein späterer Moment im Filmverlauf. Das tiefscharfe Bild hebt visuell die wiederhergestellte Harmonie innerhalb der Gruppe hervor (vgl. Mercardo, 2010, S.16).

Eine weitere Gestaltungsmöglichkeit mittels der Schärfentiefe ist die sogenannte *Deep-focus-Kameratechnik*. Diese beschreibt eine Komposition, bei der sich alle Bildinhalte aus Vorder- und Hintergrund im gleichen Schärfebereich befinden und scharf fokussiert sind (vgl. Beller, 2005, S.29). Dadurch wird der Zuschauer bei der Entscheidung, welchen Bildteil er betrachten möchte, nicht beeinflusst. Deep-Focus wird oftmals für Einstellungen verwendet, welche dem Zuschauer die Möglichkeiten bieten sollen, die gesamte Umgebung wahrzunehmen.

4 Künstlerische Bildgestaltung

Dieses Kapitel befasst sich mit den künstlerischen Aspekten der Bildgestaltung. Anders als die technischen basieren die künstlerischen Gestaltungsmöglichkeiten auf einem kreativen Hintergrund. Sie sind nicht abhängig von der verwendeten Technik und können mit jeglichem Equipment umgesetzt werden. Zuerst werden grundsätzliche Gestaltgesetze erklärt und im Anschluss werden weitere Aspekte wie die Kadrierung oder der Goldene Schnitt behandelt. Wie auch bei den technischen Aspekten können einige dieser Faktoren im Nachhinein in der Postproduktion umgesetzt werden. Beispielsweise wird die Farbgestaltung heutzutage überwiegend in der Color-Correction umgesetzt. Aus diesem Grund werden diese Aspekte als grundlegende Gestaltungsmittel behandelt und nicht nur auf den ursprünglichen Dreh bezogen.

4.1 Gestaltgesetze

Bevor die künstlerischen Aspekte der Bildgestaltung in diesem Kapitel erklärt werden, sollen die Gestaltgesetze ein theoretisches Grundverständnis schaffen. Gestaltgesetze sind wichtige Erklärungsmuster aus der Wahrnehmungspsychologie, mithilfe die zugrunde liegenden Prinzipien der menschlichen Wahrnehmung erklärt werden (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.131). Die wissenschaftliche Domäne, welche diese Gesetzmäßigkeiten untersucht, wird *Gestaltpsychologie* genannt (vgl. Kamp, 2017, S.21). „Die Wissenschaft beschäftigt sich mit der Wahrnehmung des Betrachters und den Mechanismen, wie er sich Bilder erschließt, wie er Zusammengehörigkeiten entdeckt und Einheiten formiert. Die Anordnung von Linien, Flächen und Kontrasten im Bild steuert das Verständnis des Betrachters und die Führung seiner Aufmerksamkeit auf bestimmte Bildinhalte erheblich“ (Kamp, 2017, S.21). Wahrnehmungspsychologen nennen Gestaltgesetze heutzutage auch *Gestaltprinzipien* oder *Gestaltheuristiken*. Sie wollen damit die Bezeichnung eines *Gesetzes* umgehen, da die Gestaltprinzipien keine so präzisen Vorhersagen ermöglichen, dass sie als Gesetze bezeichnet werden sollten (vgl. Goldstein, 2008, S.112). Da der Begriff Gestaltgesetz in der Literatur jedoch der gängigste ist, wird er im weiteren Verlauf dieser Arbeit verwendet.

Gestaltgesetze können im Film zum einem dafür verwendet werden, um deren formulierte Wirkung zu erreichen (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.131). Zum anderen kann das Wissen um diese Gesetze dafür verwendet werden, sie gezielt zu brechen und somit die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf eine andere Art und Weise zu lenken (vgl. Bühler et al., 2017, S.30).

„Im Laufe der letzten Jahrzehnte wurden zahlreiche verschiedene Gestaltgesetze formuliert“ (Petrasch and Zinke, 2003, S.131). Aufgrund des Umfangs der Gesetze werden nur einige davon vorgestellt. Sowohl bezüglich Bezeichnungen als auch Anzahl derer,

die als besonders relevant eingeordnet werden, bestehen Unterschiede in der Literatur. Aus diesem Grund werden nachfolgend die acht Gestaltgesetze erklärt, welche von den Autoren Thomas Petrasch und Joachim Zinke in ihrem Buch *Einführung in die Videofilmproduktion* (2003), als die *bekanntesten* Gestaltgesetze betitelt wurden (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.131). Die Informationen zu diesen werden jedoch durch zusätzliche Literatur ergänzt.

Die Grundlage der Gestaltgesetze bildet die sogenannte *Figur-Grund-Beziehung* (vgl. Bühler et al., 2017, S.30). Sie beschreibt die erste Aufgabe der menschlichen Wahrnehmung, welche darin besteht, jegliche Objekte (Figur) wahrzunehmen, welche sich vom Hintergrund (Grund) abheben (vgl. Myers, 2014, S.255f). „*Der Betrachter teilt bei der Wahrnehmung sein Wahrnehmungsfeld in Figur und Grund bzw. Hintergrund auf*“ (Bühler et al., 2017, S.30). Dadurch entsteht eine grundlegende Orientierung im Bild. Beispielsweise handelt es sich beim Lesen eines Buches bei den Wörtern um die Figur und beim weißen Blatt um den Grund.

Prägnanzgesetz

Das Prägnanzgesetz wird auch *Gesetz der guten Gestalt* oder *Gesetz der Einfachheit* genannt und ist das zentrale Gesetz der Gestaltpsychologie (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.131). Es besagt: „*Jedes Reizmuster wird so gesehen, daß die resultierende Struktur so einfach wie möglich ist*“ (Goldstein, 2008, S.108). Ein Bild soll auf eine kleine Anzahl von einfach geometrischen Grundstrukturen wie Quadrate, Kreise oder Dreiecke zurückzuführen sein. Aufgrund der Einfachheit der Gestalten kann das Bild mit erhöhter Aufmerksamkeit wahrgenommen werden (vgl. Kamp, 2017, S.23). Diese Wahrnehmung des Menschen ist durch die Evolution angelegt, so können beispielsweise Kinder schon im ersten Lebensjahr die genannten Grundstrukturen unterscheiden (vgl. Bühler et al., 2017, S.31). „*Bei der Gestaltung sollte immer beachtet werden, dass die entstehenden Bilder die Kriterien der Klarheit, Eindeutigkeit und damit auch der Einprägsamkeit erfüllen*“ (Kamp, 2017, S.23). Als Beispiel für das Prägnanzgesetz kann das Symbol der Olympischen Spiele links in Abb. 4.1 betrachtet werden. Der Betrachter sieht in dem Symbol fünf einzelne Ringe und nicht die vielen einzelnen Formen, wie rechts daneben abgebildet.

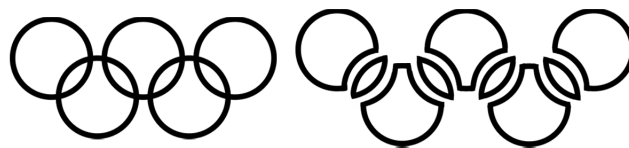


Abbildung 4.1: Beispiel für das Prägnanzgesetz, anhand der Olympischen Ringe

Gesetz der Ähnlichkeit

Das Gesetz der Ähnlichkeit, auch *Gesetz der Gleichheit* genannt, besagt das Bildelemente, die gemeinsame Merkmale zur Umgebung aufweisen, von dem Betrachter als

zusammengehörig wahrgenommen werden (vgl. Bühler et al., 2017, S.33). Merkmale können dabei Form, Größe, Helligkeit, Platzierung oder Ähnliches sein (vgl. Kamp, 2017, S.22). Je mehr Merkmale zwischen Elementen übereinstimmen, desto stärker wirkt die Gruppenbildung (vgl. Bühler et al., 2017, S.33). In Abb. 4.2 sind viele einzelne Kreise zu sehen, die den gleichen Abstand zueinander haben. Eigentlich könnten somit horizontale und vertikale Gruppen gebildet werden. Aufgrund der verschiedenen Farben nehmen Menschen die horizontalen Kreise mit der gleichen Farbe als eine Gruppe wahr.

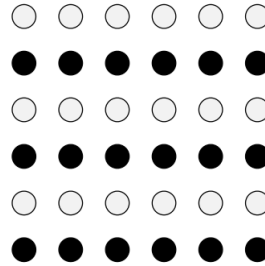


Abbildung 4.2: Beispiel für das Gesetz der Ähnlichkeit

Gesetz der fortgesetzt durchgehenden Linie

Das Gesetz der fortgesetzt durchgehenden Linie wird in neuer Literatur meistens *Gesetz der guten Fortsetzung* genannt (vgl. Kamp, 2017, S.22). Dies lässt sich damit begründen, dass sich dieses Gesetz mittlerweile nicht nur auf Punkte konzentriert, sondern jegliche Bildelemente einbezieht. Wahrnehmungspsychologe Eugen Bruce Goldstein beschrieb das Gesetz wie folgt: „*Punkte, die als gerade oder sanft geschwungene Linien gesehen werden, wenn man sie verbindet, werden als zusammengehörig wahrgenommen. Linien werden tendenziell so gesehen, als folgten sie dem einfachsten Weg*“ (Goldstein, 2008, S.109). Knicke und Verzweigungen werden bei der Bildung von Linien vermieden (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.132). „*Punkt zu Punkt sucht das Auge immer die kürzeste Verbindung - und die kürzeste Verbindung zwischen zwei Punkten ist eine Gerade*“ (vgl. Mante, 2000, S.31, zitiert nach Petrasch and Zinke, 2003, S.132). Abb. 4.3 macht dieses Gesetz optisch deutlich. Aufgrund des geringen Schwungs ist leicht zu erkennen, dass Punkt 1 zu Punkt 4 führt und Punkt 2 zu Punkt 3.

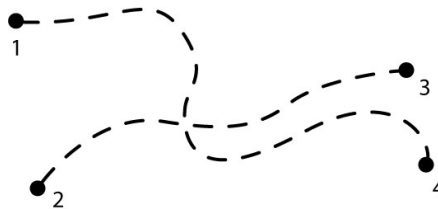


Abbildung 4.3: Beispiel für das Gesetz der fortgesetzt durchgehenden Linie

Gesetz der Nähe

„Dinge, die sich nahe beieinander befinden erscheinen als zusammengehörig“ (Goldstein, 2008, S.109). Dinge können jegliche Bildelemente sein. Nahe beieinander bezieht sich auf die räumliche Distanz zwischen den Elementen. Die Grenze zwischen den Gruppen liegt dort, wo die Abstände zunehmen (vgl. Bühler et al., 2017, S.32). Abb. 4.4 zeigt ein simples Beispiel des Gesetzes. Da diese Abbildung nur aus Kreisen und Quadraten besteht, wäre eine vertikale Gruppierung anhand des Gesetzes der Ähnlichkeit plausibel. Dennoch überwiegt das Gesetz der Nähe, da die horizontal benachbarten Figuren *näher beieinander* sind.



Abbildung 4.4: Beispiel für das Gesetz der Nähe

Gesetz des gemeinsamen Schicksals

„Elemente oder Gegenstände, die sich gleichmäßig bewegen oder verändern, werden als zusammengehörig wahrgenommen. Objekte, die einer Bewegung oder einer kontinuierlichen Veränderung ihrer Form ausgesetzt sind, werden oft sogar als Einheit gesehen“ (Kamp, 2017, S.22). Anhand von Abb. 4.5 lässt sich das Prinzip des gemeinsamen Schicksals erklären. Ein Schwarm von Vögeln, welcher in die dieselbe Richtung fliegt, wird als zusammengehörig empfunden.

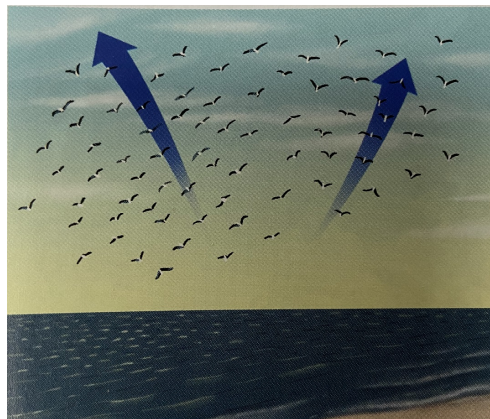


Abbildung 4.5: Beispiel für das Prinzip des gemeinsamen Schicksals

Gesetz der Vertrautheit

Bildelemente, welche vertraut erscheinen oder über inhaltliche Bedeutung für den Zuschauer verfügen, bilden mit größerer Wahrscheinlichkeit Gruppen als jene, die diese Bedeutung nicht haben (vgl. Goldstein, 2008, S.109f). „*Wahrnehmen ist auch Wiedererkennen*“ (Bühler et al., 2017, S.35). Selbst wenn Bildelemente stark transformiert oder verzerrt sind, erkennt der Mensch sie durch Erinnerungen (vgl. Bühler et al., 2017, S.35). Abb. 4.6 zeigt eine Version der berühmten *Gesichter-Vase-Figur* vom Psychologen Edgar John Rubin. Der Betrachter erkennt in dieser Abbildung aufgrund seiner Vertrautheit sowohl eine Vase als auch zwei Gesichter.

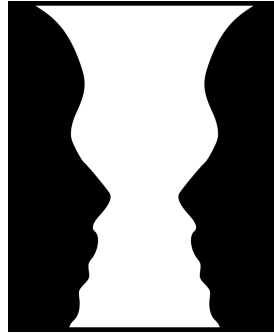


Abbildung 4.6: Beispiel für das Prinzip der Vertrautheit anhand Rubins *Gesichter-Vase-Figur*

Prinzip der Kontinuität

Bildelemente, welche den Eindruck hinterlassen, vorausgehende Elemente fortzusetzen, werden als zusammengehörig betrachtet. Daraus entsteht der Effekt, dass unvermittelt endende Formen gedanklich ergänzt und fortgesetzt werden. Dies gilt auch für Subjekte oder Objekte, welche am Bildrand angeschnitten sind (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.132). Bei Betrachtung von Abb. 4.3 wird erkennbar, dass obwohl die Linien nicht durchgängig verlaufen, die Wahrnehmung des Menschen die Lücken ergänzt.

Prinzip der Geschlossenheit

„*Unvollendete Figuren werden als vollendet wahrgenommen*“ (Petrasch and Zinke, 2003, S.132). Aus diesem Prinzip resultieren zwei Wirkungen auf den Betrachter. Zum einen verweist es auf die Tendenz der Betrachter, geometrische Figuren, welche eigentlich nicht vollständig sind, als geschlossen wahrzunehmen (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.132). Im Beispiel in Abb. 4.7 äußert sich diese Eigenschaft in dem Schließen der Kreise. Zum anderen neigt der Betrachter dazu, Figuren eigenständig durch imaginäre Linien zu beenden und somit neue Figuren zu bilden (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.132). Wenn die Linien der fehlenden Dreiecke innerhalb der Kreise in Abb. 4.7 weitergeführt werden, wird ein großes weißes Dreieck erkennbar.

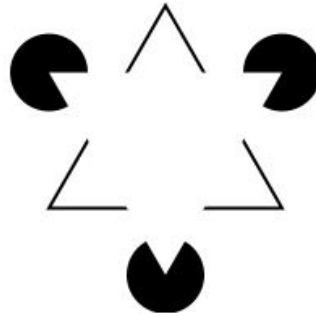


Abbildung 4.7: Beispiel für das Prinzip der Geschlossenheit

4.2 Einstellungsgrößen

Das Wort *Einstellung* kann in der Filmdomäne drei verschiedene Bedeutungen besitzen. Zum einen kann der Begriff sich auf eine einzelne ununterbrochene Aufnahme beziehen. Zum anderen kann die Summe mehrerer ununterbrochener Aufnahmen gemeint sein. Im Kontext der Einstellungsgrößen betitelt eine Einstellung den bewusst gewählten Bildausschnitt (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.147f).

„Die Einstellungsgröße bezeichnet das Größenverhältnis des abgebildeten Subjekts/Objekts zum Kader. Die Einstellungsgröße ergibt sich aus der Distanz der Kamera zum aufgenommenen Subjekt/Objekt und den gewählten Abbildungsparametern der Kamera.“ (Petrasch and Zinke, 2003, S.148)

Dies bedeutet, dass keine festen Regeln oder Maße für Einstellungsgrößen existieren. Einstellungsgrößen sind proportional zu den Subjekten/Objekten abgestimmt (vgl. Katz, 2004, S.169). Beispielsweise ist eine *Totale* eines Menschen bezüglich ihrer Maßen deutlich kleiner als die *Totale* eines Hauses.

Die gewählte Einstellungsgröße kann die Handlung betonen, verstärken oder sogar verändern, indem sie über die Wichtigkeit des aufgenommenen Subjekts/Objekts gegenüber der Umgebung entscheidet (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.148). Durch den Einbezug oder den Ausschluss spezifischer Teilaspekte wird bei einer Einstellungsgrößenänderung *„zwangsläufig der Bildinhalt und damit die Bildaussage verändert“* (Petrasch and Zinke, 2003, S.148). Infolgedessen kann sowohl die dramaturgische Intensität kontrolliert sowie die Aufmerksamkeit der Zuschauer gelenkt werden (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.148).

Einstellungsgrößen werden jedoch nicht nur beim Dreh eines Filmes von Regisseuren und Kameramännern verwendet, um eine schnellere Kommunikation zwischen beiden zu schaffen. Sie finden insbesondere schon bei der Planung der Einstellungen bzw. dem Zeichnen des Storyboards Verwendung (Siehe 2.3; vgl. Müller, 2010, S.184). *„Obwohl es unendlich viele Einstellungsgrößen gibt, haben sich im Laufe der Filmgeschichte einige grundsätzlich unterscheidbare Größen herausgebildet“* (Kamp, 2017, S.40). Sowohl die Anzahl der am stärksten etablierten Einstellungsgrößen sowie deren Defini-

tionen und Maße werden in der Fachliteratur diskutiert und unterscheiden sich zum Teil maßgeblich. Medienwissenschaftler Knut Hickethier beschreibt in seinem Buch *Film- und Fernsehanalyse* (1996) drei bzw. acht Einstellungsgrößen, während Filmmacher Steven D. Katz unter dem Titel *Die richtige Einstellung - Zur Bildsprache des Films* (2004) konkret sieben Einstellungsgrößen benennt (vgl. Hickethier, 2001, S.58ff; Katz, 2004, S.170). Prof. Dr. Ulrich Schmidt berichtet in seinem Buch *Professionelle Videotechnik* (2000) überdies von elf Einstellungsgrößen (vgl. Schmidt, 2000, S.238). Im nachfolgenden werden Hickethier's acht Einstellungsgrößen mit dessen verbundenen Maße behandelt. Die Beschreibungen werden jedoch mithilfe anderer Fachliteratur ergänzt.

Abb. 4.8 zeigt eine Übersicht von sieben Einstellungsgrößen bezogen auf die Proportionen eines Menschen, die im folgenden gemeinsam mit der Einstellungsgröße *Weit* nacheinander präsentiert sowie in ihrer Funktion erläutert werden.

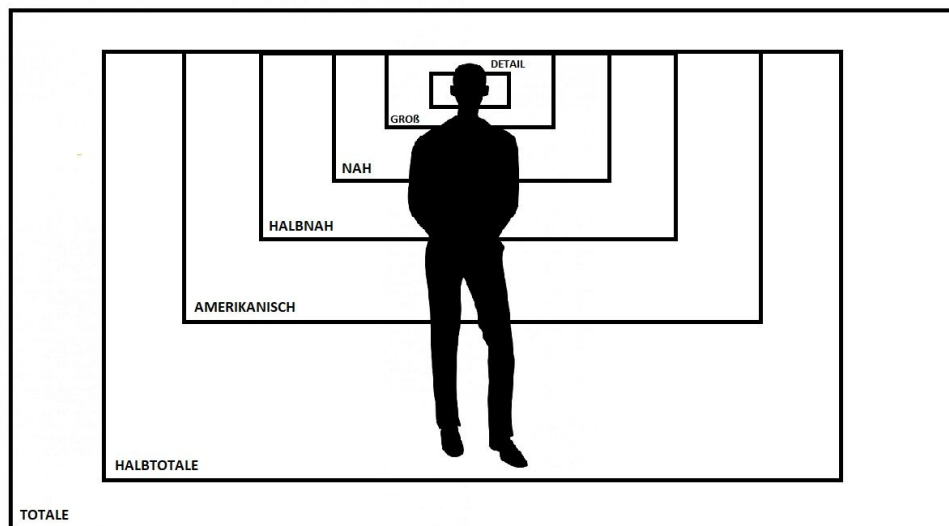


Abbildung 4.8: Einstellungsgrößen in einer Übersicht

Detail

„Detailaufnahmen signalisieren besondere Momente.“ (Kamp, 2017, S.43)

Detailaufnahmen befinden sich sehr nah an den gewünschten Subjekten/Objekten. Bei einer Person sind lediglich einzelne Details wie Mund, Augen oder Finger erkennbar. Gegenstände können zudem mithilfe von Detailaufnahmen deutlicher abgebildet werden (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.150). Diese füllen oftmals das gesamte Bild aus und werden *Macro-shots* genannt.

Detailaufnahmen bündeln die gesamte Aufmerksamkeit der Zuschauer auf ein einziges kleines Detail (vgl. Mercardo, 2010, S.29). Sie gewährleisten eine zuverlässige Wahrnehmung jener Details, welche in größeren Einstellungsgrößen verloren gehen würden

(vgl. Mercardo, 2010, S.29). Die Nutzung von Detailaufnahmen gibt dem Zuschauer hinsichtlich des gezeigten Details, den Eindruck einer narrativen Bedeutung und Relevanz für die Geschichte (vgl. Mercardo, 2010, S.29). Dies kann genutzt werden, um entscheidende Augenblicke innerhalb der Handlung hervorzuheben, wie beispielsweise ein nervöses Fingertrommeln auf einem Tisch oder ein entschlossener Blick eines Darstellers (vgl. Kamp, 2017, S.43). Eine weitere beliebte Verwendung einer Detailaufnahme liegt in der Möglichkeit, vermeintlich irrelevanten Details eine Bedeutung zu geben. Diese Details werden im Voraus mithilfe einer Detailaufnahme isoliert dargestellt. Das gezeigte Detail stellt sich bei erneuter Darbietung als ausschlaggebend heraus (vgl. Mercardo, 2010, S.29).



Abbildung 4.9: Detailaufnahme von *Tuco* (Eli Wallach) im Film *The Good the Bad and the Ugly* (1966)

Abb. 4.9 zeigt eine Komposition aus dem Film *The Good the Bad and the Ugly* (1966). Detailaufnahmen können noch näher an einem Subjekt liegen als in diesem Beispiel. Wie bereits erwähnt bestehen keine festen Maße für Einstellungsgrößen. Abb. 4.9 wurde gewählt, da sie im direkten Vergleich zu Abb. 4.11 betrachtet werden kann. Im Vergleich zu der Großaufnahme wird in dieser Detailaufnahme lediglich das halbe Gesicht gezeigt und die Aufmerksamkeit auf die weit geöffneten Augen gelenkt. Dadurch wird die Spannung unterstützt und die Angst des Charakters für den Zuschauer spürbar gemacht.

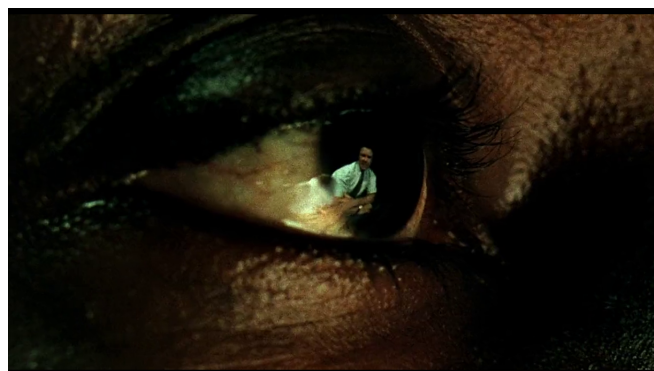


Abbildung 4.10: Detailaufnahme mit einer besonderen Verwendung im Film *Clockers* (1995)

Im Allgemeinen werden Detailaufnahmen verwendet, um ein einziges Detail zu verdeutlichen (vgl. Mercardo, 2010, S.33). Abb. 4.10 zeigt eine Einstellung aus dem Film *Clockers* (1995) und stellt eine Ausnahme des Regelfalls dar. In Abb. 4.10 handelt es sich bei dem Detail um das Auge des Charakters *Victor* (Isaiah Washington). In diesem Fall wird das Detail jedoch dafür genutzt, um auf etwas anderes hinzuweisen. Durch die gezielte Platzierung von Licht und Kamera wurde eine Reflexion des verhörenden *Detectiv Rocco* (Harvey Keitel) im Auge erzeugt. Diese Komposition wird verwendet, um den Worten von Rocco in dieser Einstellung Bedeutung zu geben, wobei er folgendes sagt: „I want to see what you see“ (Lee, 1995: 00:37:40-00:37:42).

Groß

„Die Großaufnahme zeigt normalerweise den Kopf einer Person. Darunter verstand man früher ein Bild, bei dem über den Haaren noch Luft war und das unten mit dem Schulteransatz endete. Heute sieht man, besonders in der Berichterstattung, oft Einstellungen, die von der Stirn bis zum Kinn gehen“ (Müller, 2010, S.187f)

Großaufnahmen werden vor allem für äußerst relevante Textpassagen verwendet, welche für besonders emotional empfunden werden (vgl. Kamp, 2017, S.42). Dabei handelt es sich beispielsweise um einen Wendepunkte in der Handlung, an denen der Hauptcharakter eine wichtige Entscheidung treffen muss oder etwas Bedeutungsvolles herausfindet (vgl. Mercardo, 2010, S.35). Eine Großaufnahme signalisiert *„dem Zuschauer immer eine besondere Wichtigkeit und hat damit oft eine sehr dramatische Wirkung“* (Kamp, 2017, S.42). Abb. 4.11 zeigt eine klassische Großaufnahme aus dem Film *The Good the Bad and the Ugly* (1966). Sie zeigt das Gesicht des *Blondie* (Clint Eastwood) von seiner Stirn bis zu seinem Kinn. Um die Spannung des Showdowns zu erhöhen und die ernste Atmosphäre zu verdeutlichen, wurde hier eine Großaufnahme gewählt. Anders als bei Abb. 4.9 wirkt der Charakter in dieser Einstellungsgröße gelassener, was damit in Verbindung gebracht werden kann, dass er scheinbar sorglos rauchen kann. Zusätzlich wurde in dieser Komposition mit einer großen Schärfentiefe gearbeitet (Siehe 3.3.1), um das Gesicht vollkommen vom Hintergrund abzugrenzen und damit zu verhindern, dass die Aufmerksamkeit der Zuschauer vom Gesicht abweicht.



Abbildung 4.11: Großaufnahme von *Blondie* (Clint Eastwood) im Film *The Good the Bad and the Ugly* (1966)

Die Wirkungsweise von Großaufnahmen lässt sich damit begründen, dass sie durch ihre Größe eine gewisse Nähe und Intimität zwischen den Zuschauern und den Charakteren erzeugt, die durch keine andere Einstellungsgröße geschaffen werden kann (vgl. Mercardo, 2010, S.35). „Dadurch wird eine Verbundenheit erzeugt, die der Zuschauer in der Wirklichkeit nur zu einer mit ihm sehr eng verbundenen Person hat“ (Kamp, 2017, S.42).



Abbildung 4.12: Großaufnahme von *Marsellus* (Ving Rhames) im Film *Pulp Fiction* (1994)

Die Komposition in Abb. 4.12 stammt aus dem Film *Pulp Fiction* (1994). Regisseur Quentin Tarantino hat die übliche Verwendung einer Großaufnahme, die Emotionen und Details eines Gesichts zu betonen, missachtet. Anstatt den Charakter *Marsellus* (Ving Rhames) mithilfe einer Großaufnahme vorzustellen, wird in diesem Fall eine mysteriöse und bedrohliche Rolle bezüglich des Charakters geschaffen. Dabei ist darauf zu achten, dass die Komposition dennoch hinsichtlich ihrer Maße einer Großaufnahme entspricht und sich durch die Schärfentiefe und dem gesetzten Fokus von einem üblichen *Over-shoulder-shot* abgrenzt (vgl. Mercardo, 2010, S.39).

Nah

„Die Nahe ist typischerweise eine Brustbildaufnahme“ (Kamp, 2017, S.42). Im Vergleich zur Großaufnahme, bei der der Schulteransatz den unteren Rand markiert, hat eine Nahaufnahme die Schultern vollständig im Bild und endet in oder unter der Brust. Ursprünglich wurde diese Einstellungsgröße in der Berichterstattung verwendet, wobei darauf geachtet wurde, dass ein Schriftzug mit einem Namen in der Postproduktion platziert werden konnte, ohne sich zu nah am Hals der Person zu befinden (vgl. Müller, 2010, S.187).

Mimik und Gestik der Charaktere bilden den primären Fokus von Nahaufnahmen (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.150). Es lassen sich wie bei der Großaufnahme weiterhin Emotionen und Details in den Gesichtszügen erkennen. Diese werden nun mithilfe von Körpersprache aus dem Schulterbereich unterstützt (vgl. Mercardo, 2010, S.41). Durch die Größe von Nahaufnahmen entsteht das optische Bild eines Interviews. Dadurch empfinden Zuschauer den Inhalt von Dialogen in dieser Einstellungsgröße besonders wichtig (vgl. Kamp, 2017, S.42). Mittels einer breiten Schärfentiefe wird der Charakter von der restlichen Komposition isoliert, sodass der Dialog in den Mittelpunkt der Ein-

stellung rückt. Da der Hintergrund aufgrund der selektiven Schärfe oftmals unscharf ist, bietet die Nahe einzig dezente Möglichkeiten zur Gestaltung, wie beispielsweise Farben oder Kontraste (vgl. Mercardo, 2010, S.41).



Abbildung 4.13: Nahaufnahme von *Jean-Baptiste Grenouille* (Ben Whishaw) im Film *Perfume - The Story of a Murderer* (2006)

Abb. 4.13 zeigt ein Beispiel einer Nahaufnahme aus dem Film *Perfume - The Story of a Murderer* (2006). Die Nahaufnahme ermöglicht den genauen Gesichtsausdruck von *Jean-Baptiste Grenouille* (Ben Whishaw) erkennen und seine Gefühle dahinter interpretieren zu können. Während sein Gesicht eine gewisse Verachtung ausstrahlt, scheinen seine Schultern entspannt zu sein (vgl. Mercardo, 2010, S.43). Die leichte Aufsicht soll seine erhöhte Position zeigen und ihn mächtig und selbstbewusst präsentieren. Zusätzlich zeigt diese Komposition eine mögliche Gestaltung des Hintergrunds während einer Nahaufnahme. Der Hintergrund ist zwar unscharf durch die selektive Schärfe, dient allerdings durch die Farbwahl als Kontrast und stellt somit *Jean-Baptiste Grenouille* verstärkt in den Vordergrund.

Eine besondere Art der Nahaufnahme ist der *Over-shoulder-shot*. Dieser wird überwiegend in einer Nahaufnahme gefilmt. Bei dieser Technik wird die Kamera über der Schulter eines Charakters positioniert und aus deren Perspektive gefilmt. Im Großteil der Anwendungen wird der *Over-shoulder-shot* für Gespräche verwendet. Die Kamera filmt die Dialogpartner und fängt deren Reaktionen in Form von Mimik ein. Aus diesem Grund wird diese Technik auch *Reaction-shot* genannt (vgl. Beller, 2005, S.17). Der Zuschauer kann sich durch den *Over-shoulder-shot* sowohl in die Rolle des Sprechenden als auch in die Stimmung der Handlung hineinversetzen. Bezüglich der Komposition stellt Abb. 4.12 ein Beispiel für den Bruch des konventionellen *Over-shoulder-shots* dar. Zwar befindet sich die Kamera über der Schulter des Redenden, der Fokus liegt jedoch nicht auf dem Dialogpartner. Dadurch entfällt der eigentliche Zweck des *Reaction-shots*, welcher die Mimik des Gesprächspartners betonen soll.

Halbnahe

Die Halbnahe umfasst den halben Körper einer Person und erstreckt sich vom Kopf bis zum Gürtel bzw. zur Hüfte (vgl. Müller, 2010, S.187f). Erneut ist mehr von der

Umgebung dargestellt, welche zunehmend an Bedeutung innerhalb der Einstellungsgröße gewinnt.

Die Einstellungsgröße Halbnah wird in erster Linie für Dialogszenen mit mehreren Personen verwendet, wobei es sich maßgeblich um Einstellungen mit zwei bis zu fünf Personen handelt. Einstellungen mit mehr als fünf Personen werden tendenziell mit einer Halbtotalen gefilmt, damit alle Beteiligten in die Komposition passen und nichts abgeschnitten wird (vgl. Katz, 2004, S.179). Die Halbnahe ermöglicht die Kombination aus Dialog und Körpersprache. Obwohl die Aufmerksamkeit auf den Gesprächen liegt, kann jegliche Gestik der Charaktere vom Zuschauer wahrgenommen werden. Die Platzierung der Charaktere innerhalb der Einstellung sowie die Gestik zwischen den Personen vermittelt zahlreiche zwischenmenschliche Informationen, wie z. B. Beziehungen untereinander (vgl. Mercardo, 2010, S.47).

Halbnahe Einstellungen mit nur einer Person dienen dazu, die Aufmerksamkeit nicht einzig auf den Charakter zu lenken, sondern dem Zuschauer die Möglichkeit bieten, eine Verbindung zwischen einzelnen Bildelementen und dem Charakter zu schaffen (vgl. Mercardo, 2010, S.47). Abb. 4.14 demonstriert dies anhand des Filmes *The Royal Tenenbaums* (2001). Diese Einstellung ermöglicht dem Zuschauer eine Verbindung zwischen *Margot Tenenbaum* (Gwyneth Paltrow) und Objekten wie dem pinken Telefon oder der roten Tapete herzustellen.



Abbildung 4.14: Halbnahe von *Margot Tenenbaum* (Gwyneth Paltrow) im Film *The Royal Tenenbaums* (2001)

Das Unternehmen *StudioBinders* behauptet, dass die Halbnahe vermeintlich die beliebteste Einstellungsgröße des Kinos sei (vgl. StudioBinder, 2020). Die Wirkungsweise der Einstellungsgröße Halbnahe resultiert daraus, dass es sich um eine neutrale Sicht handelt. Die Einstellung ist weniger dramatisch und intim als eine Großaufnahme, jedoch ebenfalls weniger distanziert als die noch folgenden großen Einstellungsgrößen (vgl. StudioBinder, 2020). Der Grund dafür ist, dass der Abstand des gefilmten Subjekts/Objekts ungefähr der menschlichen Wahrnehmung entspricht, „die man im realen Leben von Personen hat, denen man gegenübersteht oder sitzt“ (Müller, 2010, S.187).



Abbildung 4.15: Halbnahe von *Jeanne* (Delphine Seyrig) im Film *Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles* (1975)

Der Bruch der üblichen Verwendung einer Halbnahen wird im Beispiel der Abb. 4.15 dargestellt. Es handelt sich um eine Komposition des Filmes *Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles* (1975), welche absichtlich den Körper von *Jeanne* (Delphine Seyrig) lediglich von der Hüfte bis zum Kinn beinhaltet. Damit wurde verhindert, dass Gefühle und Emotionen im Gesicht von *Jeanne* während dieser Einstellung erkannt werden können. Das führt dazu, dass ein distanzierter Eindruck beim Zuschauer entsteht. Entsprechend besitzt diese Einstellung eine tendenziell dokumentierende und weniger dramatisierende Wirkung auf den Zuschauer (vgl. Mercardo, 2010, S.51).

Amerikanische

Die Amerikanische Einstellungsgröße zeigt Personen ab dem Knie aufwärts (vgl. Müller, 2010, S.186). „Diese Einstellungsgröße fand zuerst Einsatz beim Revolverziehen im Showdown der US-amerikanischen Western“ (Petrasch and Zinke, 2003, S.150). Eine Halbnahe Einstellungsgröße hätte sich in dem Zusammenhang zu nah an der Person befunden, da der Pistolengürtel zu dieser Zeit tiefer als der eigentliche Gürtel befestigt war und entsprechend nicht sichtbar wäre (vgl. Müller, 2010, S.187). Im Beispiel der Abb. 4.16 ist die tiefere Position des Pistolengürtels zu erkennen. Aufgrund dessen wurde eine größere Entfernung der Kamera gewählt, sodass der Pistolengürtel und mehr Umgebung gezeigt wird.



Abbildung 4.16: Amerikanische von *Blondie* (Clint Eastwood) im Film *The Good the Bad and the Ugly* (1966)

Die Amerikanische Einstellungsgröße ermöglicht Gesichtsausdrücke, Körpersprache und Umgebung simultan darzubieten. Sie eignet sich entsprechend gut für die Darstellung von Situationen, bei welcher die Beziehung dieser drei Aspekte zueinander essenziell für die Handlung ist. Ähnlich wie die Halbnah charakterisiert sich die Amerikanische durch ein breites Bild zum Füllen, wodurch in dieser Einstellungsgröße üblicherweise Gruppenaufnahmen gemacht werden (vgl. Mercardo, 2010, S.53).

Die Einstellungsgröße wirkt ebenfalls tendenziell neutral und weniger dramatisch bzw. distanziert (Siehe Halbnah). Die Funktionalität dieser Einstellung liegt vor allem in der hohen Bedeutung der Körpersprache, wobei das Gesicht weiterhin gut erkennbar ist und somit die Körpersprache unterstützt. Zusätzlich nimmt die Umgebung der Komposition Einfluss auf die Szene und betont die Handlung (vgl. Mercardo, 2010, S.54f).



Abbildung 4.17: Amerikanische Einstellungsgröße im Film *Memories of Murder* (2003)

Abb. 4.17 zeigt eine Komposition aus dem Film *Memories of Murder* (2003). Üblicherweise wird die Amerikanische dazu verwendet, den Charakter samt dessen Umgebung zu zeigen. Diese Einstellung bewirkt allerdings Gegenteiliges. Der Fokus der Kamera ist auf die Grashalme im Vordergrund gerichtet, wodurch der Charakter in der rechten Hälfte des Bildes kaum noch zu erkennen ist. Dieser Regelbruch wurde angewendet, um die Spannung zu erhöhen. Obwohl sich der Charakter in einer gefährlichen Situation befindet, wird die Schärfe auf die ungefährlichen Grashalme gelegt. Direkt im Anschluss wird die Person im unscharfen Bereich angegriffen. Dies ist eine gängige Technik, um Spannung über einen längeren Zeitraum aufrecht zu erhalten. Obwohl die Handlung im Hintergrund undeutlich zu erkennen ist, versteht der Zuschauer dank des inhaltlichen Kontextes das Geschehen (vgl. Mercardo, 2010, S.57).

Halbtotale

Bei der Halbtotale „ist die menschliche Figur von Kopf bis zu den Füßen zu sehen“ (Petrasch and Zinke, 2003, S.150). Die Figur ist dabei bildfüllend, wodurch Kopf und Füße sich in der Nähe des Bildrandes befinden. Autor A.H. Müller schreibt in seinem Buch *Geheimnisse der Filmgestaltung* (2010), dass Füße mittlerweile angeschnitten werden und über dem Kopf ein größerer Abstand zum oberen Bildrand geschaffen wird (vgl. Müller, 2010, S.186).

Halbtotale eignen sich vor allem für Gruppenaufnahmen, damit der gesamte Körper der dargestellten Person zu sehen ist und jegliche körperliche Aktionen wahrgenommen werden (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.150). Der Vorteil liegt entsprechend darin, dass die Mimik von Charakteren weniger genau erkennbar ist, als bei näheren Einstellungsgrößen, sodass Zuschauer primär auf die Gestik bzw. die gesamte Körpersprache der abgebildeten Charaktere achten (vgl. Kamp, 2017, S.41). Der Effekt, Gesichter nicht mehr im Detail erkennen zu können, wird in manchen Kontexten absichtlich bevorzugt. Halbtotale können in diesem Zusammenhang verwendet werden, um die emotionale Einflussnahme einer Szene zu reduzieren und dadurch die wahrgenommenen Emotionen beim Zuschauer im Vergleich zu näheren Einstellungsgrößen zu vermindern (vgl. Mercardo, 2010, S.59).



Abbildung 4.18: Halbtotale Einstellungsgröße im Film *Sid and Nancy* (1986)

Abb. 4.18 zeigt ein Beispiel einer Halbnahen, bei der die Wirkungskraft der Umgebung genutzt wird. Das Beispiel stammt aus dem Film *Sid and Nancy* (1986) und zeigt Punk Rocker *Sid Vicious* (Gary Oldman) und Freundin *Nancy Spungen* (Chloe Webb) sich in einer Gasse küssen. Um die Charaktere herum liegt Müll auf dem Boden, der die negative Seite ihres Punk-Rock-Lebens darstellen soll, wie Drogen, Alkohol und Gewalt. Die Charaktere selbst küssen sich auf eine romantische Art und Weise, was die Romanze zwischen dem Paar darstellen soll. Diese Komposition spiegelt damit den Kontrast zwischen ihrer Romanze und ihrem Leben wieder. Unterstützt wird dies durch den hellen Hintergrund, welcher die beiden Charaktere zusätzlich herausstechen lässt (vgl. Mercardo, 2010, S.59). Die Verbindung von Charakteren und der Umgebung betont den Kontext der Szene, was wiederum der Grund für die erfolgreiche Wirkungsweise

dieser Einstellungsgröße ist.

Totale

„Hier wird ein Handlungsraum bestimmt, in dem der Mensch untergeordnet ist. Es werden alle Elemente der Szene gezeigt, die die Zuschauer kennen und lokalisieren müssen, um der folgenden Aktion folgen zu können.“
(Petrasch and Zinke, 2003, S.150)

Totalen sind Einstellungen, welche dem Zuschauer die Möglichkeit geben, sich einen Überblick über den Ort des Geschehens zu verschaffen (vgl. Kamp, 2017, S.41). Dafür wird die Kamera weiter als bei einer Halbtotale vom Subjekt/Objekt entfernt aufgestellt, um die Beziehung zwischen diesem und dem Ort visuell darzustellen. Dies dient unter anderem dazu, den Zuschauer mit den Maßen der Szenerie vertraut zu machen (vgl. StudioBinder, 2020). Indem der Betrachter Subjekte/Objekte in die Raumgröße einbindet, kann er deren Position in den nachfolgenden Einstellungen besser nachvollziehen (vgl. Kamp, 2017, S.41).



Abbildung 4.19: Totale Einstellungsgröße im Film *The Martian* (2015)

Subjekte/Objekte sind in dieser Einstellungsgröße im Vergleich zur Umgebung relativ klein. Dies kann insofern genutzt werden, als dass die Subjekte/Objekte dadurch beispielsweise eine verlorene, einsame oder überwältigte Wirkung erhalten. Abb. 4.19 zeigt diese Verwendung im Film *The Martian* (2015). Ähnlich wie die zuvor beschriebenen Einstellungsgrößen ermöglicht die Totale, den Kontext der Handlung durch die Beziehung von Subjekt und Umgebung zu verstärken (vgl. StudioBinder, 2020).

Sowohl die Entfernung zwischen Kamera und Subjekt als auch das Verhältnis von der Umgebung zum Subjekt erschweren das Erkennen von Bewegungen und Gesichtsausdrücken. Als Folge können die Emotionen von Charakteren mithilfe von Gesichtszügen und Gestik nur schwer innerhalb einer Totalen dargestellt werden. Deshalb werden für emotionale Szenen tendenziell nähere Einstellungsgrößen wie z. B. die Nahe verwendet. Regisseur Michael Haneke hat diese Regelung in seinem Film *Caché* (2005) gebrochen. Der Film handelt vom TV-Moderator *Georges* (Daniel Auteuil), welcher plötzlich von jemandem verfolgt und bedroht wird, der vermutlich von einem kriminellen Ereignis aus *Georges* Kindheit weiß (vgl. Mercardo, 2010, S.63).



Abbildung 4.20: Totale Einstellungsgröße im Film *Caché* (2005)

Abb. 4.20 zeigt die letzte Einstellung des Filmes, in der Georges Sohn *Pierrot* (Lester Makedonksy) mit dem Sohn des vermutenden Verfolgers (Walid Afkir) spricht. Dabei ist nicht das eigentliche Gespräch zwischen den beiden zu hören, sondern allein die atmosphärischen Geräusche. Diese von Personen überfüllte Einstellung macht es schwer, die beiden Hauptfiguren wahrzunehmen (ganz links in der Mitte). Aufgrund der Größe der Einstellung ist es ebenfalls schwer, die Konversation anhand von Gesichtszügen und Körpersprache zu interpretieren. Die Entscheidung des Regisseurs die Einstellung in einer Totalen zu filmen, führt dazu, dass der Zuschauer die Wahrheit nicht erfährt. Die Handlung endet mit einem offenen Ende (vgl. Mercardo, 2010, S.63).

Weit / Panorama

Weitaufnahmen oder auch Panoramaeinstellungen genannt, „bilden einen größtmöglichen Raum ab. Sie schaffen für den Zuschauer einen Überblick über die gesamte Szenerie“ (Kamp, 2017, S.40). Die Zuschauer erhalten durch diese Informationen über den Ort der Handlung. Dadurch, dass die Landschaften weiträumig gezeigt werden, sind Menschen in ihrer Größe besonders klein (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.151). Sofern der Zuschauer Personen in einer Weiten bemerken soll, müssen die Menschen so in der Komposition platziert sein, dass sie leicht wahrgenommen werden können (vgl. Mercardo, 2010, S.65). Weitaufnahmen, die am Anfang einer Sequenz (oder des ganzen Filmes) verwendet werden, werden *Establishing-shot* genannt (vgl. Müller, 2010, S.185). Sie zeigen die geografische Lage, die Tageszeit sowie die verschiedenen Maßeinheiten zwischen Subjekten und Objekten (vgl. StudioBinder, 2020). Abb. 4.21 stammt aus dem Film *Mad Max: Fury Road* (2015) und zeigt dem Betrachter die typischen Informationen eines Establishing-shots zeitgleich in einer einzigen Komposition.



Abbildung 4.21: Weite Einstellungsgröße / Establishing-shot im Film *Mad Max: Fury Road* (2015)

Der Unterschied zwischen einer Weiten- und einer Totalen-Einstellungsgröße liegt im Ziel der Totalen, vor allem die Beziehung zwischen Subjekten/Objekten und ihrer Umgebung herauszustellen. Bei der Weiten-Einstellungsgröße steht die Umgebung des Geschehens im Mittelpunkt (vgl. StudioBinder, 2020).

Neben der Haupteigenschaft von Weiten, die Umgebung vorzustellen, ermöglichen sie die Darstellung räumlicher und zwischenmenschlicher Beziehungen. Bei Einstellungen, welche beispielsweise große Kampfszenen beinhalten, lassen sich durch eine Weite die Beziehungen zwischen zusammengehörigen Gruppen verdeutlichen (vgl. Mercardo, 2010, S.65).



Abbildung 4.22: Weite Einstellungsgröße im Film *Seopyeonje* (1993)

Abb. 4.22 zeigt eine Einstellung aus dem Film *Seopyeonje* (1993). In dieser ist *Dong-Ho* (Kim Kyu-chul) zu sehen, welcher ein letztes Mal auf seine Schwester zurück blickt, bevor er vor dem Mann wegrennt, welcher die beiden seit dem Tod ihrer Eltern aufgezogen hat. Anstatt diesen emotionalen Moment mithilfe von Groß- oder Naheinstellungen der Gesichter zu betonen, entscheidet sich Regisseur Im Kwon-taek für den Einsatz einer Weiten. Die nicht-konventionelle Nutzung der Weitaufnahme fördert in diesem Fall den Kontext der Handlung und spiegelt die weite Entfernung zwischen beiden Geschwis-

tern wieder, welche aufgrund seiner Flucht langfristig bestehen bleibt (vgl. Mercardo, 2010, S.69).

4.3 Perspektiven

Wenn der Kameramann eines Filmes den Abstand zwischen der Kamera und dem Objekt verändert, wird entsprechend die Einstellungsgröße beeinflusst. Wird hingegen der Standpunkt der Kamera gegenüber dem Objekt verändert, spricht man von der Kameraperspektive (nachfolgend auch Blickwinkel genannt) (vgl. Kamp, 2017, S.44).

„Die Kameraperspektive beschreibt den Standpunkt, den die Kamera auf der vertikalen Achse im Verhältnis zum aufgenommenen Objekt einnimmt.“
(Kamp, 2017, S.44)

Dem Zuschauer verschiedene Perspektiven zu bieten, ist eine der grundlegenden Ausdrucksmöglichkeiten eines Filmes. Dies begründet sich damit, dass der Zuschauer seine Perspektive nicht eigenständig wählen kann und deswegen in eine Wahrnehmungsrolle gedrängt wird (vgl. Kamp, 2017, S.44). Diese Wahrnehmungsrolle bezieht sich auf die Positionierung des Zuschauers innerhalb des Handlungsraumes des Filmes. Sie ist nicht eingegrenzt, sodass der Zuschauer im gesamten Filmgeschehen platziert werden kann (vgl. Hickethier, 2001, S.61). Fast immer erlebt der Zuschauer dadurch das Geschehen des Filmes multiperspektivisch (vgl. Kamp, 2017, S.44).

Der Wechsel des Blickwinkels kann viele Gründe haben: *„um wichtige Informationen zu geben oder vorzuenthalten, um die Erzählperspektive zu wechseln, um grafisch abwechslungsreich zu sein, einen Schauplatz vorzustellen oder eine Stimmung hervorzurufen“* (Katz, 2004, S.321). Ähnlich zu den Einstellungsgrößen entscheidet die Kameraperspektive auch darüber, ob ein Geschehen neutral oder tendenziell expressiv abgebildet wird. Je stärker die optische Achse im Verhältnis zum Objekt von einer normalen Perspektive abweicht, desto expressiver wirkt sie (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.163f). Dies kann dafür genutzt werden, die Beziehung zwischen den Zuschauern und dem aufgenommenen Subjekt/Objekt zu beeinflussen (vgl. Mercardo, 2010, S.9).

Die Begründung für den enormen Einfluss der Perspektive auf die Wahrnehmung des Zuschauers liegt tief im menschlichen unbewussten Erfahrungsschatz (vgl. Müller, 2010, S.105). *„Aus unserer Kindheit wissen wir, dass man Dinge, die man über sich sieht, als mächtiger einzuschätzen hat, als man selbst ist, zum Beispiel Doggen und große Brüder. Dinge, die kleiner sind als wir selbst, scheinen besiegbare zu sein. Beindruckend ist alles, zu dem wir hinaufblicken müssen: Kirchen, Ministerien, Kaiserstandbilder. Dies sind Effekte, die von den Erbauern beabsichtigt wurden, um unsere Kleinheit vor Augen zu führen. Selbst der Elefant, der nichts dafür kann, dass er so groß ist, wurde als Reittier benutzt, um Macht und Größe zu demonstrieren“* (Müller, 2010, S.106). Das Verhältnis zwischen der Kamera und dem Objekt im Film verweist auf den Erfahrungswert des Zuschauers, wodurch bestimmte Empfindungen hervorgerufen werden können (vgl. Müller, 2010, S.106).

Bevor die unterschiedlichen Standpunkte und ihre Wirkungen vorgestellt werden, soll die Meinung des Filmemachers Steven D. Katz vorgestellt werden. In seinem Buch *Die richtige Einstellung - Zur Bildsprache des Films* (2004) beschreibt er, dass Kamerablickwinkel im Allgemeinen keine eigene Bedeutung haben. Die beschriebenen Wirkungen gelten ausschließlich für bestimmte Situationen innerhalb eines Filmes. Die tatsächliche Aussage einer Kameraeinstellung sei vom Kontext der Erzählung abhängig (vgl. Katz, 2004, S.322). Dennoch werden nachfolgend die gängigsten Blickwinkel mit den zugehörigen beobachteten Wirkungen vorgestellt. Abb. 4.23 gibt bereits eine entsprechende Übersicht.

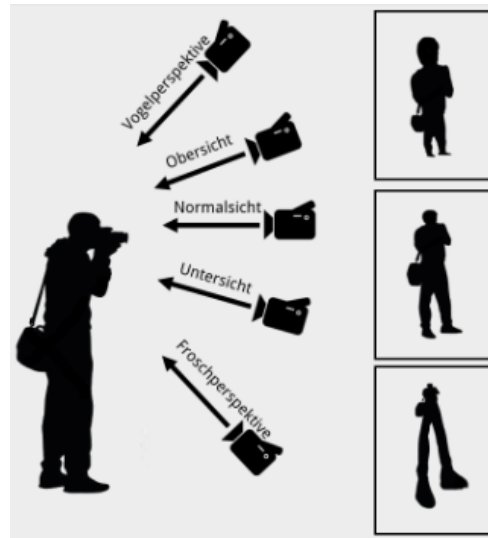


Abbildung 4.23: Übersicht über Kameraperspektiven

Normalsicht

„Von einer Normalperspektive (engl. *straight-on angle* oder *eye level angle*) wird gesprochen, wenn die optische Achse horizontal verläuft und sich die Kamera auf Augenhöhe der aufzunehmenden Person befindet“ (Petrasch and Zinke, 2003, S.164). Dadurch, dass weder Unter- noch Aufsichten auf die Bildinhalte wirken, treten keine perspektivischen Verkürzungen auf (vgl. Hickethier, 2001, S.61). Es entsteht die Wirkung als würde der Zuschauer den abgebildeten Personen direkt ins Gesicht schauen. Dadurch wirkt dieser Blickwinkel natürlich und unauffällig für die Zuschauer (vgl. Kamp, 2017, S.45). Laut Müller vermittelt dieser Blickwinkel ein Gefühl von Normalität und relativer Gefahrllosigkeit (vgl. Müller, 2010, S.106). „Die Normalsicht mag für manchen zu langweilig sein, aber sie ist nun einmal die Perspektive, die bei Gesprächspartnern für Gleichwertigkeit, bei Landschaftsaufnahmen für ausgeglichene Stimmung steht.“ (Müller, 2010, S.106). Zusätzlich fördert der Einsatz von Normalsichten die Wirkung der expressiveren Perspektiven, indem sie als Kontrast wirken (vgl. Katz, 2004, S.326). Abb. 3.7 zeigt ein Beispiel für eine Normalsicht, die genau aus Augenhöhe gefilmt wurde. Die Normalsicht wird häufig dafür verwendet, einen Charakter direkt zu den Zuschauern sprechen zu lassen. Durch die direkte Ansprache und dem direkten Blick in die Kamera

entsteht eine besondere Bindung zwischen Zuschauer und dem sprechenden Charakter.

Untersicht und Froschperspektive

Die Kameraperspektive, bei der sich die Kamera unterhalb der Augenlinie befindet und auf die abgebildete Person hochschaut, wird Untersicht (engl. low angle) genannt. Eine extreme Form der Untersicht bildet die Froschperspektive, die von einem sehr niedrigem Blickwinkel aus filmt (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.165). Bei einer Untersicht verschieben sich die Proportionen der gezeigten Objekte. *„Die Figuren werden nach oben hin zusammengedrückt, während sie unten breiter zu sein scheinen“* (Müller, 2010, S.107). Je nach Winkel der Untersicht verstärkt sich diese Verzerrung des Bildes. Leichte Untersichten werden meistens nicht oder nur unbewusst wahrgenommen, wohingegen extreme Untersichten auffällig sind und vom Zuschauer bewusst wahrgenommen werden (vgl. Kamp, 2017, S.47). Nahaufnahmen von Personen mit einer extremen Untersicht können eine für den Darsteller unvorteilhafte Wirkung erzeugen, indem das Kinn betont wird und die Nasenlöchern oft übergroß wirken (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.165).

„Da die Kamera zu diesen Menschen quasi hinaufschaut, wird dieser Person Stärke, Wichtigkeit und Dominanz zugewiesen“ (Petrasch and Zinke, 2003, S.165). Bei Aufnahmen von Personen werden daher die stärkeren Individuen von einem tieferen Blickwinkel gefilmt als der schwächere. Abb. 4.27 zeigt ein markantes Beispiel, bei der *Michael Corleone* (Al Pacino) aus einer leichten Untersicht gefilmt wird, um ihn mächtiger wirken zu lassen als sein Gegenüber. Ähnlich ist es bei anderweitigen Aufnahmen wie beispielsweise einem Gebäude. Um ein Gebäude machtvoller wirken zu lassen, wird es von der Straße gefilmt. Würde das Gebäude aus einem Nachbargebäude mit einer gerade gehaltenen Kamera (Normalsicht) gefilmt werden, wäre der Eindruck der Macht deutlich geringer (vgl. Müller, 2010, S.107).

Aufsicht und Vogelperspektive

Die Aufsicht (auch Obersicht genannt, engl. high angle) beschreibt eine Kameraperspektive, bei der sich die Kamera oberhalb der Augenlinie befindet (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.165). Eine extreme Aufsicht wird als Vogelperspektive bezeichnet, da mit ihr die Szenerie wie aus der Perspektive eines Vogels von oben beobachtet werden kann. So wie bei der Untersicht werden leichte Aufsichten tendenziell unbewusst, extreme Aufsichten dagegen bewusst wahrgenommen. Werner Kamp schreibt, dass davon ausgegangen werden kann, dass die beabsichtigte Wirkung der Aufsicht vom Betrachter übernommen wird (vgl. Kamp, 2017, S.46). Ähnlich zur Untersicht wird bei der Aufsicht das Bild verzerrt dargestellt, sodass die obere Hälfte des Körpers deutlich größer als die untere Körperhälfte wirkt, was bei schütterem Haar unvorteilhaft sein kann (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.165).

Der höhere Blickwinkel der Kamera lässt den Zuschauer auf die abgebildeten Objekte oder Subjekte herabschauen (vgl. Mercardo, 2010, S.9). Aus dieser erhöhten Perspektive wirken Personen eher klein, unscheinbar und hilflos, während der Hinabblickende

überlegen wirkt (vgl. Kamp, 2017, S.46; vgl. Müller, 2010, S.108). Menschen scheinen aus einem höheren Blickwinkel kleiner, was je nach Kontext zu einer ungefährlichen oder sogar erniedrigten Wirkung führen kann. Das rechte Bild der Abb. 4.34 zeigt ein Beispiel einer leichten Aufsicht, die den Charakter schwach erscheinen lässt. Bei der Nutzung der Vogelperspektive kann diese je nach Kontext zusätzlich dazu führen, dass Personen hilfsbedürftig erscheinen und dadurch die Wirkung von Angst oder Schwindel erzeugt wird. In Abb. 4.19 betont die erhöhte Perspektive beispielsweise das Gefühl der Einsamkeit des Charakters. Gebäude wirken im Vergleich aus der Vogelperspektive eher vertraut (vgl. Müller, 2010, S.108f).

Abgesehen davon, dass alle genannten Wirkungen, wie von Katz beschrieben, einzig durch den passenden Kontext erzeugt werden können, spielt ein weiterer Faktor eine wichtige Rolle. Effekte, die durch die Kameraperspektive erzeugt werden, wirken vor allem bei häufiger Verwendung von *normalen* Perspektiven. Ausschließlich Perspektiven, welche aus den üblichen Einstellungen herausstechen, erzielen eine Wirkung. Das liegt daran, dass sich der Zuschauer an die kontinuierliche Nutzung extremer Perspektiven gewöhnt und sie nach einer gewissen Dauer nicht mehr wahrnimmt (vgl. Müller, 2010, S.105).

4.4 Kadrierung

„Kadrierung ist die Begrenzung eines abgebildeten Geschehens durch den Ausschnitt“ (Hickethier, 2001, S.49)

Dabei geht es um die Festlegung, inwiefern Objekte und Personen innerhalb eines Bildrahmens positioniert werden. Das Ziel dessen ist die Schaffung eines definierten Bildraums für den Zuschauer (vgl. Kamp, 2017, S.55).

Die Bildgrenze einer Komposition lenkt den Blick des Zuschauers und erzeugt den Anschein von Zusammengehörigkeit des Gezeigten. Beispielsweise sollten Hauptbildgegenstände abgegrenzt und einen entsprechend größeren Raum im Rahmen zugestanden werden (vgl. Kamp, 2017, S.55). Kadrierungen werden in offene und geschlossene Bildkompositionen unterteilt.

Offene Bildkompositionen

Offene Bildkompositionen, vom Autor Steven D. Katz auch angeschnittene Bildkompositionen genannt, beschreiben Kadrierungen, *„bei denen sich viele Bildelemente der Kontrolle des Filmemachers entziehen“* (Katz, 2004, S.343). Sie enthalten nicht alle notwendigen Informationen zum Verstehen der narrativen Bedeutung hinter der Komposition (vgl. Mercardo, 2010, S.10). In diesem Rahmen ist nicht jedes Bildelement vollständig abgebildet, sondern in manchen Fällen angeschnitten oder teilweise verdeckt (vgl. Katz, 2004, S.343). Ein weiteres Merkmal ist, dass Personen das Bildfeld verlassen und erneut betreten (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.153). Der Zuschauer weiß dadurch, *„dass die Welt außerhalb des Bildrahmens noch weiter geht“* (Müller,

2010, S.95). Offene Bildkompositionen wirken deshalb auf den Zuschauer eher distanziert und objektiv, jedoch auch wirklichkeitsgetreu und realitätsnah (vgl. Müller, 2010, S.96).

Geschlossene Bildkompositionen

Geschlossene bzw. nicht angeschnittene Bildkompositionen (nach Katz) beschreiben Kadrierungen, „in denen die abgebildeten Personen und Objekte sorgfältig inszeniert werden, damit alles klar erkennbar und grafisch ausgewogen ist“ (Katz, 2004, S.343). Anders als die offenen Kompositionen enthalten diese alle relevanten Informationen innerhalb des Rahmens, die für eine eindeutige narrative Bedeutung entscheidend sind (vgl. Mercardo, 2010, S.10). „Diese Bildgestaltung soll bewirken, dass der Zuschauer sich vollständig auf das Geschehen innerhalb des Bildrahmens konzentriert und nicht, auch nicht unbewusst, eine Vorstellung von darüber hinaus gehenden Bildinhalten hat.“ (Müller, 2010, S.96). Geschlossene Bildkompositionen haben die Wirkung einer inszenierten Darstellung, wodurch jedoch die Intensität einer Einstellung und die Nähe des Zuschauers zum Geschehens gesteigert werden kann (vgl. Müller, 2010, S.97).

Kadrierungsfehler

Thomas Petrasch und Joachim Zinke benennen in ihrem Buch *Einführung in die Videofilmproduktion* (2003) vier Kadrierungsfehler auf den Seiten 155 und 156, welche vermieden werden können (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.155f). Diese Punkte werden nachfolgend zitiert:

- „Der Bereich vor einer auf den Bildrand blickenden Person wird als 'Blickraum', der Bildbereich hinter dieser Person als 'redundanter Raum' bezeichnet. Der Blickraum muss stets größer als der 'redundanter Raum' sein, weil sich ansonsten durch das 'Aus dem-Bild-sehen' ein unausgeglichenes Kader ergibt [...]. Bei Personen-Großaufnahmen im Profil sollte sich der Hinterkopf am Rand des Bildausschnittes und die Nasenspitze ungefähr in der Bildmitte befinden.“
- „Der 'Kopfraum' ist der Bereich zwischen dem Kopf einer Person und dem oberen Kaderrand. Der 'Fußraum' ist der Bereich zwischen Füßen einer Person und dem unteren Kaderrand. Bei einer Personenaufnahme in der Totale ist darauf zu achten, dass ein genügend großer Kopf- und Fußraum berücksichtigt wird“
- „Wenn eine Person durch den unteren Bildrand angeschnitten werden soll, liegen die besten Anschnittlinien in Höhe knapp über den Knien, in Höhe knapp unter der Hüfte und in Höhe der Achselhöhlen. Bei Personen-Naheinstellungen ist die Kadrierung so zu wählen, dass nicht nur der Kopf und Schultern bei genügend großem Kopfraum zu sehen sind [...]. Wenn der Kopf einer Person bei einer Großaufnahme angeschnitten wird, soll der obere Bildrand auf dem Haaransatz und der untere Bildrand auf dem Kehlkopf liegen.“
- „Unabhängig von der Einstellungsgröße sollte sich die Blickachse im oberen Bild-drittel befinden, damit der Eindruck vermieden wird, dass die Person nach unten gerutscht ist“ (Petrasch and Zinke, 2003, S.155f)

Der Film *The King's Speech* (2010) vom Regisseur Tom Hooper ist ein gutes Beispiel, für die Betonung der Handlung durch die Kadrierung und insbesondere den Bruch derer Regeln. *The King's Speech* handelt von *Albert* (Colin Firth) und seiner Vorbereitung einer wichtigen Rede. *Albert* ist allerdings sehr nervös und stottert zusätzlich. Um seine verzwickte Lage und die unangenehme Stimmung während der Vorbereitung visuell zu untermalen, werden wiederholt Kompositionsregeln gebrochen und das Bild unausgeglichen gestaltet. Im Laufe des Filmes gewinnen die Kompositionen parallel zur Gefühlslage von *Albert* sukzessiv an Ausgeglichenheit und halten sich zunehmend an die Regeln. Abb. 4.24 ist eine Beispielkomposition, welche die erste Kadrierungsregel nach Petrasch und Zinke bricht (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.155f). *Albert* blickt in der Abbildung nach links und müsste dementsprechend rechts im Bild platziert werden, um ihm genügend Blickraum zu geben und den redundanten Raum hinter ihm zu verringern. Durch den Bruch der Regel wird *Albert* unangenehme Situation betont, in der er verloren und gefangen wirkt.



Abbildung 4.24: Kompositionsregel des Blickraumes gebrochen im Film *The King's Speech* (2010)

4.5 Goldener Schnitt und Drittel Regel

Der Goldene Schnitt und die Drittel Regel sind jeweils Gestaltungsprinzipien, welche dabei helfen die Bildfläche gezielt zu strukturieren. Sie ermöglichen zusätzlich eine Beurteilung der resultierenden Wirkung (vgl. Kamp, 2017, S.19).

Der Goldene Schnitt hat bereits in der antiken Architektur und später besonders in der bildenden Kunst während der Renaissance Anwendung gefunden (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.137). Bei der Analyse von Gemälden aus der Renaissance fällt auf, dass bereits früher schon „die präzise Bildmitte in Hinblick auf die Bildaussage zumeist uninteressant ist“ (Allary, n.d.b). Dies liegt an der Wahrnehmung des Menschen. Dieser empfindet Bildkompositionen, bei denen der Bildschwerpunkt in der Bildmitte platziert ist, als ruhig, stabil und fest, jedoch auch statisch. Wenn der Bildschwerpunkt allerdings außerhalb der Bildmitte platziert ist, empfindet der Mensch dies als dynamisch und lebendig, wodurch vermehrt Interesse empfunden wird (vgl. Petrasch and

Zinke, 2003, S.136f).

Diese Empfindung hängt nicht nur mit dem Bildschwerpunkt zusammen, sondern lässt sich außerdem mit der Anordnung der Bildelemente und der daraus entstehenden Bildsymmetrie des Bildes erklären. *„Bildsymmetrie entsteht, wenn sich durch die Anordnung von Objekten oder Personen beiderseits der Mittelachse ein jeweils spiegelgleiches Bild ergibt. Ein asymmetrisches Bild entsteht durch ungleichmäßige Anordnung der Motive“* (Kamp, 2017, S.18). Parallel zur Bildmitte werden symmetrische Bildaufteilungen als ruhig, statisch und geordnet empfunden. Dies erweckt beim Zuschauer einen beruhigenden Eindruck, welcher jedoch als langweilig interpretiert werden kann. Im Gegensatz dazu wirken asymmetrische Bilder wie beispielsweise Bilder, die entsprechend des Goldenen Schnitts gestaltet wurden, tendenziell dynamisch und lebendig (vgl. Kamp, 2017, S.18). Diese Merkmale können mit der Natur in Zusammenhang gebracht werden, in der weitaus häufiger asymmetrische anstatt streng symmetrische Proportionsverhältnisse gefunden werden. *„Sie werden deshalb als besonders harmonisch empfunden“* (Kamp, 2017, S.20).

Laut Definition entspricht der Goldene Schnitt dem *„Prinzip der steten Teilung“* (Kamp, 2017, S.19). Diese besagt, *„dass die Aufteilung einer Strecke stets so vorgenommen werden sollte, dass eine längere und eine kürzere Teilstrecke entstehen. Dabei soll folgendes Verhältnis der beiden Strecken zueinander gelten: Das Verhältnis der gesamten Strecke zum größeren Abschnitt soll dem Verhältnis des größeren Abschnitts zum kleineren Abschnitt entsprechen“* (Kamp, 2017, S.19). Mathematisch gesehen sieht die Formel des Goldenen Schnitts daher so aus (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.137):

$$a/b = b/(a+b) \Rightarrow \text{Für } b > 0 \text{ gilt: } b \approx 1,618 a \quad (4.1)$$

Aus dieser Formel kann ein Seitenverhältnis von 1,618:1 abgeleitet werden. Abb. 4.25 zeigt die Unterteilung des Goldenen Schnitts an einer 4:3 Bildfläche. Die Teilung wird mit Vertikalen und Horizontalen vorgenommen. Es entstehen zwei vertikale und zwei horizontale Linien, welche insgesamt vier Schnittpunkte aufweisen. Die Positionen der Schnittpunkte verändern sich je nach Bildformat aufgrund der verschiedenen Maße (vgl. Kamp, 2017, S.20).

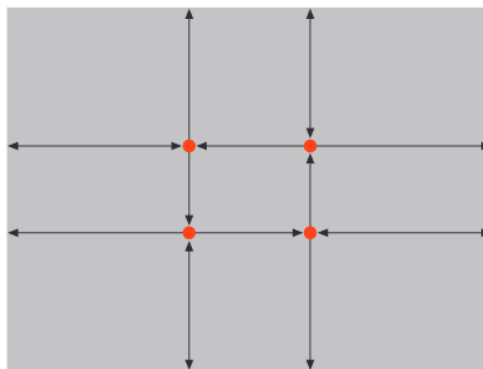


Abbildung 4.25: Goldener Schnitt an einer 4:3 Bildfläche angewandt

Nach dem Prinzip des Goldenen Schnitts müssen wichtige Bildelemente möglichst nah an den Schnittpunkten platziert werden, um einen harmonischen Eindruck hervorzurufen (vgl. Kamp, 2017, S.20). Dies bedeutet allerdings nicht, dass Bildelemente exakt auf die Schnittpunkte gelegt werden müssen, sondern auch entlang einer der Linien platziert werden können (vgl. Müller, 2010, S.84). So werden die horizontalen Linien beispielsweise für die Höhe der Augen in einer Naheinstellung verwendet. Je nach Blickrichtung werden die Charaktere an einer der beiden vertikalen Linien platziert (Siehe 4.4). Die Hauptprämisse des Goldenen Schnitts liegt darin die Bildelemente nicht in der Bildmitte zu platzieren, *„denn die Bildmitte symbolisiert statische Ruhe, es fehlt eine visuelle Spannung. Mittig komponierte Bilder können daher langweilig wirken, es sei denn, es ist im Einzelfall dramaturgisch gewollt“* (Müller, 2010, S.84). Der Goldene Schnitt greift nicht nur bei primären Subjekten/Objekten der Handlung, sondern hat auch eine Bedeutung in der Hintergrundgestaltung (vgl. Allary, n.d.a). Bei einer Landschaftstotale kann der Bildhorizont beispielsweise auf die obige horizontale Linie des Goldenen Schnitts gelegt werden, um Spannung zu generieren und den Schwerpunkt der Bildaussage in den Vordergrund zu legen. Wird der Bildhorizont auf die untere Linie gelegt, so wird durch den großen Bildanteil des Himmels ein Gefühl von Weite und Offenheit beim Zuschauer erzeugt (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.137). Daraus kann geschlossen werden, dass der Goldene Schnitt dafür verwendet werden kann, den wichtigen Teilen eines Bildes mehr Bedeutung zu verleihen, indem ihnen mehr Platz in der Komposition gewährt wird und sie an den richtigen Stellen platziert werden.

Der Goldene Schnitt kann mathematisch exakt berechnet werden, was sich jedoch in der Praxis nur schwer umsetzen lässt. Um Bilder dennoch harmonisch aufzuteilen, wurde die *Drittel Regel* entwickelt (engl. rule of thirds) (vgl. Kamp, 2017, S.20). Dafür wird das Bild gedrittelt. *„Zwei waagerechte und zwei senkrechte Linien teilen das Bild in neun gleich große Felder“* (Müller, 2010, S.84). Abb. 4.26 zeigt, dass die Drittel Regel bezüglich ihrer Linien dem Goldenen Schnitt sehr ähnlich ist. Der Vorteil dieser Bildteilung liegt darin, dass viele Kameras die Einstellungsmöglichkeit haben, exakt dieses Raster während des Filmens in ihrem internen/externen Bildschirm anzuzeigen (vgl. Müller, 2010, S.84).

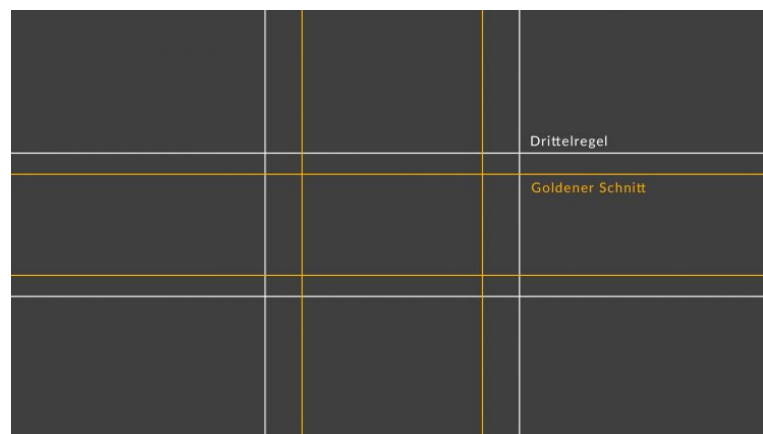


Abbildung 4.26: Goldener Schnitt - Drittel Regel

Es stellt sich aber die Frage, wieso die Bildmitte statisch und die Verwendung beider Prinzipien dynamisch ist. Das konnte durch die vorhandene Literatur nicht beantwortet werden. Julian Melanson, Filmemacher und Online-Coach, begründet es in einem seiner YouTube-Videos wie folgt: Wenn eine Person an einer der vertikalen Linien platziert wird, erzeugt dies eine deutlich dynamischere Kommunikation der Bildelemente. Sobald der Zuschauer mit einer Komposition, welche nach einem der Prinzipien gestaltet wurde, konfrontiert wird, analysiert er das komplette Bild. Der Blick wandert zwischen Subjekt und Hintergrund hin und her. Wenn das Subjekt hingegen in der Mitte platziert wird, bleibt der Blick des Zuschauers im Regelfall in der Bildmitte. Der Einsatz der Prinzipien ermöglicht somit eine indirekte Beeinflussung der Blickbewegung des Zuschauers. Dadurch kann mehr Inhalt visuell präsentiert werden, da der Zuschauer nicht primär auf die Bildmitte achtet (vgl. Melanson, 2017).

Vertikale Linien werden gerne genutzt, um Gesichter an diesen entlang zu platzieren. Dies wird mit der Kadrierungsregel des Blickraums kombiniert, welche besagt, dass ein Charakter je nach Blickrichtung auf die entgegengesetzte Seite des Bildes zu positionieren ist (Siehe 4.4). Wenn ein Charakter entsprechend nach rechts schaut, muss er auf der linken vertikalen Linie platziert werden. Schaut der Charakter nach links, muss er rechts platziert werden. Damit gibt man dem Charakter einen *Blickraum*, der für die wahrgenommene Balance der Komposition von Bedeutung ist. Ohne ihn würde eine Komposition zu statisch wirken und es würde somit an Spannung fehlen (vgl. Mercardo, 2010, S.7). Abb. 4.27 zeigt ein Beispiel der Drittel Regel innerhalb des Filmes *Godfather* (1972) vom Regisseur Francis Ford Coppola. *Michael Corleone* (Al Pacino) wurde an der rechten Vertikale des Bildes platziert, da er nach links unten schaut. Seine Augen sind etwa in der Höhe der oberen horizontalen Linie platziert.

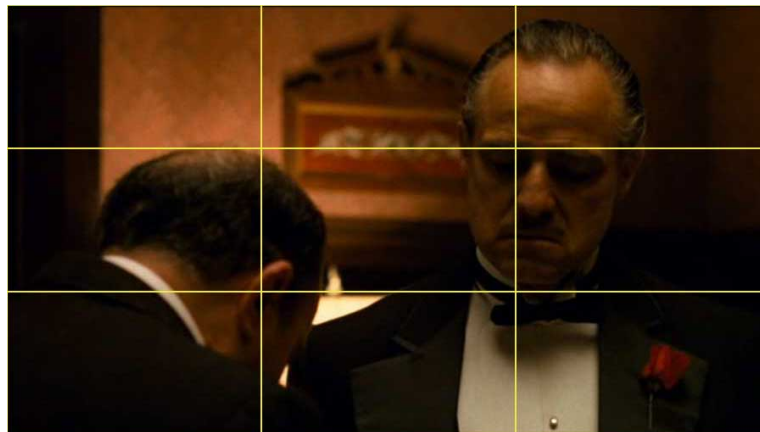


Abbildung 4.27: Drittel Regel angewandt im Film *Godfather* (1972)

Die Bildmitte wird gemieden, weil sie dazu neigt einen statischen und langweiligen Eindruck beim Zuschauer zu hinterlassen. Genau diese Regel kann jedoch vom Regisseur und Kameramann gebrochen werden, indem sie Subjekte oder Objekte exakt in der Bildmitte platzieren. Im Allgemeinen handelt es sich dabei um keinen konkreten Regelbruch, sondern um ein eigenständiges Gestaltungsmittel. Zentrierte Bildkompositio-

nen können je nach Einsatz Spannung oder eine humorvolle Erleichterung hervorrufen (vgl. Dunham, 2020). In Kombination mit einer symmetrischen Komposition kann das Bild *zu friedlich* aussehen. Indem der Zuschauer auf ein erleichterndes Ereignis wartet, wirkt der Kontext der Handlung spannender. Oft wird der Bruch der Prinzipien auch schlicht dazu genutzt, die Handlungsumgebung um das Subjekt/Objekt zu zeigen.

Oscar Preisträger Stanley Kubrick (vgl. IMDb, n.d.b) sowie Golden Globe Gewinner Wes Anderson (vgl. GoldenGlobes, n.d.), sind beides Regisseure, die für den Bruch der Drittel Regel sowie für die gezielte Positionierung ihrer Subjekte und Objekte in die Bildmitte bekannt sind (vgl. Dunham, 2020). Beide nutzen die Bildmitte, wenn der Rest des Bildes eine strikte Symmetrie nachweist. Damit beabsichtigen sie in den meisten Fällen, dass der Zuschauer die wichtigsten Bildelemente nicht suchen muss, sondern stets in der Mitte wieder findet.



Abbildung 4.28: Zentrierte Platzierung des Subjekts im Film *The Shining* (1980)

Abb. 4.28 zeigt ein Beispiel von Kubrick, bei der das Subjekt bildmittig platziert wurde. In diesem Beispiel aus *The Shining* (1980) soll die mittige Platzierung die Szene dramatisch betonen (vgl. Dunham, 2020). *Danny Torrance* (Danny Lloyd) ist zu sehen, während er den Flur entlang schaut. In der Einstellung zuvor ist ihm ein Ball entgegengerollt. Der Flur ist jedoch leer, als er nachsehen will, woher der Ball stammt. Dieser lange Blick den Flur herunter wird durch die Zentrierung und die Symmetrie spannender und angsteinflößender gestaltet.

4.6 Linien

„Linien lenken den Blick des Betrachters. Man spricht daher häufig von Führungslinien- oder Leitlinien.“ (Kamp, 2017, S.9)

Mit Linien kann gezielt auf wichtige Bildelemente hingewiesen und dadurch zum *Blickzentrum* gemacht werden. *„Unter Blickzentrum ist der Bereich bei einer Abbildung zu verstehen, auf den der Blick des Betrachters besonders gelenkt werden soll“* (Kamp, 2017, S.8). Je nachdem welche Art und nach welchem Verfahren Linien genutzt werden, können bestimmte Eindrücke wie Spannung, Statik oder Harmonie beim Zuschauer

hervorgerufen werden (vgl. Kamp, 2017, S.9). Besonders stark ist der Effekt der Aufmerksamkeitsführung bei schneidenden Linien, welche vom Zuschauer als Punkte im Bild wahrgenommen werden (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.133).

„Das Ideal ist erreicht, wenn das Auge nach 'Betreten' des Bildes von den Linien so geführt wird, dass es sofort das Hauptmotiv sieht, dann die anderen wichtigen Motivteile der Reihe nach berührt und schließlich zum Hauptmotiv zurückkehrt.“ (Müller, 2010, S.90)

Bei der Bildgestaltung werden Linien in verschiedene Kategorien unterschieden. Dabei spielt die Sichtbarkeit, deren Richtungsorientierung sowie deren Form eine Rolle.

Sichtbarkeit

Linien werden hinsichtlich ihrer Sichtbarkeit differenziert, indem sie in sichtbare und imaginäre Linien aufgeteilt werden. Sichtbare, auch grafische Linien genannt, sind reelle Linien im Bild, die durch Konturen wie einem Horizont, Gebäudekanten oder anderen Objekten gebildet werden (vgl. Kamp, 2017, S.9). Imaginäre Linien, auch virtuelle Linien genannt, sind nicht reelle Linien, die im Bild sichtbar sind. Es handelt sich um vom Bildbetrachter imaginierte Linien, die sich unbewusst aus dem Zusammenhang des Bildaufbaus und dessen Bildelemente sowie durch Bewegungen, Blickrichtungen und Gesten erschließen (vgl. Kamp, 2017, S.10f). Sie entstehen dadurch, dass der Blick des Betrachters von einem Punkt bzw. Bildelement zum nächsten wandert und somit eine Linie schafft (vgl. Müller, 2010, S.90). Das Gesetz der fortgesetzt durchgehenden Linie erklärt dieses Phänomen (Siehe 4.1). Abb. 4.29 zeigt ein Beispiel von imaginären Linien im Film *Spectre* (2015). Sowohl durch die unteren Kanten der Säulen als auch durch einen Schatten links oben werden drei imaginäre Linien erzeugt. Diese symbolisieren zum einem die Bewegungsrichtung von *James Bond* (Daniel Craig), zum anderen führen sie den Blick des Betrachters zum Ziel des Charakters, der Dame am Ende der Linien.



Abbildung 4.29: Linienführung im Film *Spectre* (2015)

Richtungsorientierung

Im Zusammenhang mit Linien, welche die Richtungsorientierung vorgeben, wird zwischen waagerechten, senkrechten sowie diagonalen Linien unterschieden. Diese haben jeweils besondere Bedeutungen (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.132). Die horizontale bzw. waagerechte Linie trennt das Bild in eine obere und untere Bildhälfte. *„Dem Betrachter werden dabei Eindrücke wie Ruhe, Gleichgewicht, Stabilität, Dauerhaftigkeit und Zuverlässigkeit suggeriert“* (Kamp, 2017, S.11). Mit dominanten waagerechten Linien lassen sich Eindrücke von Raum, Weite und Großzügigkeit erzeugen. Ein Beispiel für eine dominante Waagerechte ist der Horizont einer Landschaftsaufnahme, welcher sich durch das gesamte Bild zieht (vgl. Kamp, 2017, S.11). Senkrechte bzw. vertikale Linien bewirken einen spannungsvolleren Eindruck als waagerechte Linien. Dies begründet sich damit, dass der Eindruck eines instabilen Balancezustandes vermittelt wird (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.133). Ein gutes Beispiel dafür ist ein Baum, welcher zwar mit seiner Größe dominant erscheint, jedoch trotzdem aufgrund eines Unwetters kippen kann (vgl. Kamp, 2017, S.11). Senkrechte Linien können verwendet werden, um eine bildliche Trennung zwischen Subjekten und Objekten zu symbolisieren (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.133). Diese Trennung kann dazu führen, dass der Blick des Betrachters gestoppt wird. Aufgrund der normalen Leserichtung von links nach rechts sollten vor allem dominante Senkrechten weiter rechts im Bild platziert werden. Dadurch wird verhindert, dass der Blick des Betrachters zu schnell von den wichtigen Bildelementen abweicht (vgl. Kamp, 2017, S.11). Diagonale Linien stellen die wirkungsvollsten Richtungsführer dar, indem sie selbst im Still Image eine Art von Bewegung im Bild suggerieren (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.133). Diese können weiterhin in steigende und fallende Linien unterteilt werden. *„Aufgrund der westlichen Leserichtung von links nach rechts werden Linien, die von links unten nach rechts oben weisen, als Aufwärtsbewegungen empfunden. Linien, die von links oben nach rechts unten zeigen, werden als Abwärtsbewegungen interpretiert“* (Petrasch and Zinke, 2003, S.133). Im Allgemeinen bilden Diagonalen Eindrücke wie Dynamik, Lebendigkeit und Bewegung (vgl. Kamp, 2017, S.12). *„Aufwärts gerichtete Diagonalen wirken in der Regel harmonisch. Sie suggerieren einen Fortschritt oder Aufstieg und werden im weitesten Sinne positiv assoziiert. Abwärts gerichtete Diagonalen haben hingegen wesentlich negativere Wirkungen auf den Betrachter. Sie werden als Abstieg und möglicherweise als gefährlich empfunden. Laufen zwei Diagonalen im Bild aufeinander zu, so entsteht eine Tiefenwirkung im Bild“* (Kamp, 2017, S.12).

Form

Bei der Form der Linie wird lediglich in zwei Arten unterschieden, die geschwungenen und die geraden Linien. Geschwungene Linien, auch weiche Linien genannt, erzeugen den Eindruck von Harmonie im Bild (vgl. Kamp, 2017, S.13). Sie treten häufig in der Natur auf. Gerade bzw. klare und harte Linien erzeugen einen eher technisch-mechanischen Eindruck beim Zuschauer, vermutlich weil diese verhältnismäßig weniger in der Natur zu finden sind. Je nach Bildgestaltung werden sie mit Ordnung und Disziplin in Verbindung gesetzt (vgl. Kamp, 2017, S.13). Sie treten tendenziell in vom Menschen erstellten Formen auf.

4.7 Flächen

Einen anderen Aspekt der Bildgestaltung bilden Formen. Formen können aus mehreren aufeinandertreffenden Linien entstehen oder einen naturellen Ursprung haben. *„Die Fläche ist eine zweidimensionale Ausdehnung, die durch ihre Randlinie begrenzt wird“* (Kamp, 2017, S.14). Die häufigsten Formen in der Bildgestaltung sind Kreise, Dreiecke, Rechtecke und Quadrate.

„Flächen verleihen einem Bild optischen Halt. Im Gegensatz zu Linien, die den Betrachterblick über das Bild wandern lassen, besitzen Flächen als Bildschwerpunkte die Eigenschaft, den Betrachterblick anzuziehen und dann zur Ruhe zu bringen.“ (Petrasch and Zinke, 2003, S.135)

Der Grund dafür liegt darin, dass die menschliche Wahrnehmung Regelmäßigkeit, Ordnung und Übersichtlichkeit bevorzugt (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.135). Wie bei den Linien wird hier ebenfalls zwischen der Sichtbarkeit unterschieden. Sichtbare bzw. reelle Flächen ergeben sich durch den Blickwinkel der Kamera auf bestimmte Gegenstände, Räumlichkeiten oder Landschaften. Imaginäre Flächen entstehen durch das zumeist unbewusste Bilden von Verbindungslinien zwischen einzelnen abgebildeten Subjekten oder Objekten (vgl. Kamp, 2017, S.14).



Abbildung 4.30: Flächenbildung eines Dreiecks im Film *Gladiator* (2000)

Abb. 4.30 zeigt eine Komposition aus dem Film *Gladiator* (2000). In dieser Einstellung sind die Darsteller so aufgenommen worden, *„dass das Auge an unsichtbaren Linien entlang von Kopf zu Kopf wandert und immer wieder zum Gesicht der momentanen Hauptperson (Ralf Moeller) zurückkehrt“* (Müller, 2010, S.92). Dadurch bildet sich ein Dreieck zwischen den Charakteren, welches nachträglich durch das Einfügen roter Linien visualisiert wurde.

Jede Form hat eine spezifische Wirkung auf den Betrachter. Die Kreisfläche steht für Stabilität und Ruhe (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.135). Sie besitzt einen hohen Aufmerksamkeitswert für Zuschauer, da der Kreis unter anderem kulturell mit der Sonne und dem Mond in Verbindung gebracht wird. *„Symbolisch steht der Kreis für*

Unendlichkeit, Stabilität und Ruhe” (Kamp, 2017, S.14). Quadratflächen wirken auf den Betrachter eher statisch, ausgeglichen, ruhig und dadurch monoton. Sie eignen sich insbesondere, um Ruhepunkte für den Zuschauer zu schaffen. Wird ein Quadrat mit einer Ecke nach unten platziert, entsteht tendenziell ein instabiler Eindruck (vgl. Kamp, 2017, S.15). „*Rechteckflächen kommen in Bildern am häufigsten vor, da Gebrauchsgegenstände, Möbel und architektonische Objekte vielfach auf rechtwinkligem Formen beruhen*” (Petrasch and Zinke, 2003, S.135). Bei Rechteckflächen bestimmt zudem die Positionierung, welchen Eindruck es auf den Zuschauer hat. Im stehenden Zustand (kurze Seite unten) wirkt ein Rechteck groß, stark und dominant, während es im liegenden Zustand (lange Seite unten) eher den Eindruck von Ruhe und Stabilität erzeugt (vgl. Kamp, 2017, S.15). Dreiecksflächen wirken spannungsgeladen und dynamisch auf den Betrachter (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.135). Mit einer aufgerichteten Spitze nach oben wirken Dreiecke aufsteigend und durch die breite Basis sehr stabil. Mit einer nach unten gerichteten Spitze scheinen sie hingegen hängend, fallend und instabil (vgl. Kamp, 2017, S.15).

Rahmen stellen eine besondere Art der Formen dar. Rahmen können jeglicher Form entsprechen und beschränken sich dabei nicht auf Rechtecke oder Quadrate. Es sind Flächen, durch die hindurchgeschaut werden kann. Sie werden genutzt, um Interesse beim Zuschauer zu wecken und dessen Blick auf das Eingerahmte zu lenken (vgl. Müller, 2010, S.95). Ein bestimmter Teil des Bildes wird durch den Rahmen isoliert, „*weil man ihn besonders betonen möchte, ihn in einen Zusammenhang stellen will oder aber weil man den Zuschauer in den Szenenraum hineinziehen möchte. Rahmungen werden auch aus rein kompositorischen Gründen verwendet, um den Eindruck von Tiefe im Bild zu verstärken*” (Katz, 2004, S.350). Beliebte reelle Rahmen sind beispielsweise Fenster, Türrahmen, Spiegel oder Torbögen (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.135).



Abbildung 4.31: Eine Durchreiche als Rahmen im Film *The Accountant* (2016)

Abb. 4.31 zeigt eine Einstellung aus dem Film *The Accountant* (2016) vom Regisseur Gavin O'Connor. In dieser wird eine Durchreiche als Rahmen verwendet. Eine glatte Wand bildet die restliche Einstellung, sodass sich der Rahmen von dieser abhebt und der Zuschauer automatisch hindurchschaut. Der Rahmen dient dazu, die Aufmerksam-

keit des Zuschauers auf *Christian Wolff* (Ben Affleck) zu lenken. Dieser wurde in der Kindheit mit Autismus diagnostiziert und zeigt ein starkes Zwangsverhalten, wie beispielsweise den Drang zur perfekten Ordnung. Der Rahmen ermöglicht dem Zuschauer, *Christian Wolff* bei seinen Gewohnheiten aus einer gewissen Distanz zu beobachten.

Flächen sowie Linien werden jeweils genutzt, um die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf bestimmte Bildelemente zu lenken. Linien führen den Blick des Zuschauers, Flächen halten diesen wiederum auf bestimmten Bildteilen. Eine nicht konventionelle Nutzung beider ist sie als Ablenkung zu verwenden. Sie sollen gezielt von einem bestimmten Bildelement ablenken. Dieses Bildelement kann bereits während der gezeigten Einstellung von Bedeutung sein oder gewinnt im Verlauf des Filmes an Relevanz. Dieses vom Zuschauer oft nicht bewusst wahrgenommene Bildelement, kann wiederum dessen Interesse für die Handlung erhöhen. Abb. 4.32 zeigt eine Einstellung aus dem Film *Guardians of the Galaxy* (2014). Aufgrund des Gespräches zwischen den drei Charakteren im Vordergrund wird ein imaginäres Dreieck gebildet, welches nachträglich durch weiße Linien kenntlich gemacht wurde. Der Blick des Zuschauers springt zwischen den Gesichtern dieser drei Charaktere. Diese Fläche lenkt jedoch nur von einem wichtigen Ereignis im Hintergrund ab, welches essenziell für das weitere Handlungsgeschehen ist. In diesem Kontext wird die Ablenkung des Zuschauers als ein Witz eingesetzt.



Abbildung 4.32: Ablenkung durch eine Fläche im Film *Guardians of the Galaxy* (2014)

4.8 Farben

Farben spielen im Film und in seiner Bildgestaltung eine immense Rolle. Sie können auf verschiedene Art und Weisen Einfluss auf den Zuschauer nehmen. Die Grundlage der Bildgestaltung mit Farbe liegt in der grundsätzlichen Wirkung einzelner Farben und deren Zusammenspiel (vgl. Kamp, 2017, S.29). Aufgrund des enormen Umfangs der Farbdomäne und seiner Wahrnehmung wird Farbe als Gestaltungsmittel relativ oberflächlich behandelt. Der Einsatz von Licht wird in dieser Arbeit daher nicht thematisiert, obwohl sie eine grundlegende Rolle in der Farbgestaltung und Kontrastbildung spielt.

Der Blick des Zuschauers lässt sich durch die richtige Verwendung von Farbe lenken, indem Farbe „*Lustgewinn für das Auge*“ erzeugt (Müller, 2010, S.120). Das liegt daran, dass Farben unter das *Prinzip der Reizverstärkung* fallen, welches besagt, dass farbige Bildelemente stärker auffallen als weniger farbige Elemente. Das gleicht der Eigenschaft, dass dem Zuschauer bewegte gegenüber statischen Bildelemente schneller auffallen. Das Auge bevorzugt unbewusst den stärkeren Reiz (vgl. Müller, 2010, S.120). Zusätzlich bleibt der Blick des Betrachters länger bei Bildelementen stehen, die hell oder farblich hoch gesättigt sind als bei Bildelementen, die eher dunkel und schwach gesättigt sind (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.138). Besonders stark gesättigte Farben können auf den Zuschauer jedoch künstlich wirken und einen hypernaturalistischen Eindruck hinterlassen (vgl. Kamp, 2017, S.34). Die geplante Nutzung von Farben kann zusätzlich die räumliche Wirkung beeinflussen. Je nach Farbwahl und Ausprägung können sie genutzt werden um Bildelemente deutlich näher bzw. entfernter als in der Wirklichkeit erscheinen zu lassen (vgl. Müller, 2010, S.125). Folgende Tendenzen können in diesem Zusammenhang festgehalten werden: „*Eine Farbe wirkt umso näher, je wärmer sie ist. - Eine Farbe scheint umso entfernter, je kälter sie ist. - Kräftige Farben wirken näher als blasse Farben*“ (Müller, 2010, S.125). Wenn der Einsatz von Farben in der Bildgestaltung ganz abstrakt unterteilt werden soll, können zwei verschiedene Methoden verwendet werden. Eine Methode ist das Kolorieren des gesamten Bildes. Das beinhaltet entweder einzelne Einstellung, ganze Szenen oder den gesamten Film, wobei eine einheitliche Farblage verwendet wird. Die andere Methode charakterisiert sich dadurch, bestimmte Bildelemente durch eine auffallende Farbgestaltung zu betonen. Für beide Methoden werden bestimmte Farbmuster und Kontraste gewählt.

Beide Methodiken beruhen auf dem selben Aspekt der Farbgestaltung: Farben rufen beim Betrachter bestimmte Assoziationen und Gefühle durch klassische Farbsymboliken hervor. Die Wahrnehmung von Farben ist nicht einheitlich und variiert stark entsprechend des Alters, Geschlechts, der Kultur sowie der persönlichen Erfahrung des Betrachters. Im Folgenden werden einige traditionelle Farbsymboliken aufgezählt, welche nach Werner Kamp im Buch *AV-Mediengestaltung* auf der Seite 34, indirekt zitiert werden. Die Farbsymboliken sind lediglich als Tendenzen zu verstehen (vgl. Kamp, 2017, S.34):

- Weiß: Unschuld, Reinheit, Ordnung, Leichtigkeit, Vollkommenheit, Sterilität
- Schwarz: Trauer, Negation, Abgeschlossenheit, Pessimismus, Funktionalität
- Rot: Leidenschaft, Wärme, Luxus, Aktivität, Aggression, Gefahr, Dynamik
- Blau: Harmonie, Ruhe, Unendlichkeit, Kälte, Hoffnung, Passivität, Zufriedenheit
- Gelb: Reife, Heiterkeit, Licht, Veränderung, Optimismus, Freundlichkeit
- Grün: Leben, Hoffnung, Lebensfreude, Naturverbundenheit, Entspannung
- Orange: Freude, Spaß, Lebhaftigkeit, Ruhe, Lebensbejahung, Ausgelassenheit
- Violett: Eitelkeit, Einsamkeit, Genügsamkeit, Selbstbezogenheit, Introversion

- Braun: Geborgenheit, Bequemlichkeit, Bildung, Anpassung, Schwere
- Grau: Neutralität, Nüchternheit, Funktionalität, Elend, Trostlosigkeit (vgl. Kamp, 2017, S.34)

Ein spezieller Fall der Aufmerksamkeitslenkung durch das Kolorieren einzelner Bildelemente ist im Film *Sin City* (2005) zu beobachten. Der Film ist grundlegend in einer Schwarz-Weiß-Kontrast-Optik produziert. Zusätzlich wird während des Filmes das Auge des Zuschauers wiederholt auf einzelne Bildelemente gelenkt, indem diese farblich gekennzeichnet sind. Abb. 4.33 zeigt eine Beispielkomposition des Filmes, in der die Aufmerksamkeit des Zuschauers durch die rote Farbe auf das Kleid der Frau gelenkt wird. Das Rot ist in dieser Komposition sehr markant, sodass der Blick unkontrolliert als erstes darauf fällt. Innerhalb des Kontextes der Einstellung kann die rote Farbe auch die bereits genannten Gefühle und Assoziationen von Leidenschaft und Luxus hervorrufen.



Abbildung 4.33: Blicklenkung im Film *Sin City* (2005) durch einen Bunt-Unbunt-Kontrast

Der Verwendung von Farbe wie im Film *Sin City* (2005) ist bei Hollywood-Filmen tendenziell selten zu sehen. In den meisten Fällen werden nicht einzelne Bildelemente farblich gestaltet, sondern die gesamte Szenerie. Hierfür werden verschiedene Farbstimmungen und Farbsymboliken in der Postproduktion hinzugefügt. Dadurch wird sowohl die dramaturgische Zielsetzung unterstützt als auch dem Film eine gewisse Atmosphäre verliehen. Ein bekanntes Beispiel dafür sind Rückblicke, welche oft durch entsättigte Bilder betont oder vergangene Zeiten, welche durch Sepia-Töne symbolisiert werden (vgl. Kamp, 2017, S.35). Manche Filme werden komplett in einer bestimmten Farbgebung produziert bzw. nachträglich koloriert, sodass der Handlung eine gewisse Grundstimmung verliehen wird. Ein Beispiel hierfür bietet *The Matrix* (1999): „Bei *Matrix* liegt über den farbentsättigten Bildern ein grünlicher Schleier, der die Trostlosigkeit einer unterjochten wirklichen Welt unterstreicht. Wie ein regelrechter Farbschock wirken die wenigen Momente, die in leuchtenden Farben die schöne Scheinwelt dagegenstellen. Hier wird durch eine sehr bewusst eingesetzte Farbdramaturgie der Konflikt des Films begreiflich gemacht“ (Kamp, 2017, S.36).

Bezogen auf die Farbgestaltung kann ein Bild für den Betrachter harmonisch gestaltet werden. Diese wirken angenehm und einheitlich, womit der Betrachter ein positives Gefühl für das gesamte Bild gewinnt (vgl. Kamp, 2017, S.33). Folgende Arten von Farben können im Bild kombiniert werden, um eine harmonische Farbgestaltung zu erzielen: Im *Farbkreis* benachbarte Farbtöne, warme oder kalte Farben, aufgehellte Farbtöne mit voller Farbe und Vollfarben mit entsprechenden durch Grau entsättigten Version (vgl. Kamp, 2017, S.33). *„Der Einsatz von harmonischen Farbkombinationen schafft den Eindruck von Ausgeglichenheit und Ordnung. Bei der Bildgestaltung ist allerdings immer zu bedenken, dass allzu harmonische Stimmungen schnell langweilig werden und die Aufmerksamkeit der Betrachter dann deutlich nachlässt“* (Kamp, 2017, S.33).

Den gegenteiligen Effekt zur harmonischen Farbgestaltung bilden Farbkontraste. Kontraste ziehen im Allgemeinen die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf sich und erzeugen Spannung. Dabei können sie entweder erfrischend wirken oder einen angespannten und unangenehmen Eindruck auf den Zuschauer haben, was entsprechend des Kontextes variieren kann. Es existieren zahlreiche verschiedene Farbkontraste. Laut Werner Kamp stammt die bekannteste Systematik der Farbkontraste von Johannes Itten, Schweizer Maler und Kunstpädagoge, welcher zwischen sieben Farbkontraste differenziert (vgl. Kamp, 2017, S.31). Werner Kamp betont allerdings: *„Ittens Ansatz gilt in der Wissenschaft als überholt, weil er nicht auf physikalischen oder chemischen Eigenschaften der Farben basiert, sondern auf subjektiven Wirkungen. Für die Gestaltungslehre ist er aber nach wie vor eine wichtige und einflussreiche Systematik“* (Kamp, 2017, S.31). Aus diesem Grund werden nachfolgend die sieben Farbkontraste nach Werner Kamp im Grundlegenden beschrieben (vgl. Kamp, 2017, S.31):

- Buntkontrast: Die Grundfarben treffen ohne Abtönungen aufeinander.
- Hell-Dunkel-Kontrast: Farben mit unterschiedlicher Helligkeit werden kombiniert. Aufgrund seiner Wichtigkeit wird der Hell-Dunkel-Kontrast ausführlicher im Kapitel der Kontraste (4.9) behandelt.
- Komplementärkontrast: Farben, welche im Farbkreis einander gegenüber liegen, werden kombiniert.
- Simultankontrast: Die Helligkeit von Farben wird beeinflusst, indem hellere oder dunklere Umgebungen um sie herum platziert werden. Dadurch kann dieselbe Farbe je nach Umgebung hell oder dunkel wirken.
- Kalt-Warm-Kontrast: Farben, welche unterschiedlich kalt oder warm wirken, werden kombiniert.
- Qualitätskontrast: Gesättigte und leuchtende Farben werden mit stumpfen Farben wie beispielsweise Grau kombiniert.
- Quantitätskontrast: Verschieden große Farbflächen werden kombiniert. Dabei ist die Leuchtkraft (das Farbgewicht) für die Dominanz einer Farbe ausschlaggebend.

Regelbrüche als Gestaltungsmittel im Bereich der Farben werden in Kapitel 4.9 behandelt.

4.9 Kontraste

Nicht nur mittels der Farbgestaltung eines Bildes können Kontraste erzeugt werden. „*In der Bildgestaltung spricht man von einem Kontrast, wenn sich zwei gegensätzliche Gestaltungselemente gegenüberstehen*“ (Kamp, 2017, S.15). Grundlegend gilt, dass jenes Bildelement, welches sich am meisten von den anderen unterscheidet, die stärkste Aufmerksamkeit der Zuschauer erregt (vgl. Kamp, 2017, 18). Diese Eigenschaft ist nicht nur in der gewollten Anwendung von Kontrasten relevant. Zusätzlich muss sie berücksichtigt werden, um ablenkende Bildelemente zu vermeiden. Neben den Farbkontrasten existieren weitere Kontraste, die sich auf Form, Größe, Richtungstendenz oder die Menge von Bildelementen beziehen. Bei korrekter Verwendung von Kontrasten kann visuell Spannung erzeugt werden (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.140). Spannung bedeutet in diesem Kontext, dass das Interesse des Zuschauers geweckt wird und unterschiedliche Assoziationen hervorgerufen werden (vgl. Kamp, 2017, S.15). In welcher Ausprägung Bildkontraste auf den Zuschauer wirken variiert stark bei jedem Individuum, sodass der Fokus der Bildgestaltung einer Komposition nicht auf den Kontrasten liegen sollte (vgl. Kamp, 2017, S.18). Aufgrund ihrer Relevanz für die Bildgestaltung, werden nachfolgend fünf Kontraste nach Werner Kamp und seinem Buch *AV-Mediengestaltung* (2017) beschrieben (vgl. Kamp, 2017, S.15-18).

Der Hell-Dunkel-Kontrast wurde bereits im Kapitel der Farben (4.8) genannt. Er eignet sich insbesondere dafür, den Blick des Zuschauers zu lenken. Gegenüber dunklen werden helle Farbtöne vom Menschen als angenehmer empfunden, sodass der Blick des Zuschauers zunächst auf die hellen Bildelemente wandert und dort zum Teil länger verweilt als auf den dunklen Elementen. Bilder mit einem großen Hell-Dunkel-Kontrast wirken in der Regel selten langweilig. Das lässt sich mit der Spannung im Bild begründen, die mit Zunahme des Kontrastes zwischen den hellen und dunklen Bereichen wächst. Dunkle Bereiche des Bildes wirken auf den Zuschauer schwerer als helle, sodass ein Gefühl der Spannung und Dramatik beim Betrachter entsteht. Wenn ein Bild nur über eine Lichtquelle verfügt, z. B. in einer Straßengasse, kann der Blick des Zuschauers konstant auf dem erhellten Bereich gehalten werden (vgl. Kamp, 2017, S.15f).

Die zweite Art der Kontraste ist der Form- und Flächenkontrast. „*Der Formen und Flächenkontrast entsteht durch Gegenüberstellung von runden und eckigen Formen, Linien und Flächen oder symmetrischen und unsymmetrischen Formen*“ (Kamp, 2017, S.16). Durch die Kombination verschiedener Formen oder Flächen wird ebenfalls Spannung erzeugt (vgl. Kamp, 2017, S.16). Die resultierende Wirkung beim Zuschauer hängt vom Kontext der Handlung und den abgebildeten Formen ab (Siehe 4.7).

Der Größenkontrast wird verwendet, wenn stark unterschiedliche Bildelemente aufeinandertreffen. Neben dem Grundsatz, dass große Bildelemente über kleinere dominieren und machtvoll wirken, beeinflusst der Größenkontrast zudem die Räumlichkeit

des Bildes (vgl. Kamp, 2017, S.16). „So wirken gleich große Bildelemente, die im Bild entsprechend ihrer Entfernung von der Kamera kleiner bzw. größer dargestellt werden, auf den Betrachter perspektivisch angeordnet. Für ihn entsteht der Eindruck, als wären die kleineren Bildelemente weiter entfernt als die größeren Formen“ (Kamp, 2017, S.16). Dies kann im Film genutzt werden, um die Wichtigkeit bestimmter Bildelemente hervorzuheben, indem der Zuschauer initial auf große Bildelemente blickt und sie als besonders relevant beurteilt.

„Der Richtungskontrast bezieht sich auf die Ausrichtung von Linien oder Formen“ (Kamp, 2017, S.17). Dabei handelt es sich nicht nur um reelle Formen, sondern ebenfalls um imaginäre Formen. Dies wird im Kapitel 4.6 und 4.7 erläutert. Parallel aufeinander zulaufende Linien oder Formen werden vom Zuschauer mit Ruhe und Ausgeglichenheit assoziiert. Linien und Formen, die weniger zielgerichtet verlaufen und zu einem Eindruck von Ziellosigkeit tendieren oder sich überschneiden, empfindet der Zuschauer als unruhig und spannend (vgl. Kamp, 2017, S.17). Im Film kann dies dafür verwendet werden, bestimmte Bildelemente von anderen abzuheben. Beispielsweise kann eine Person in eine andere Richtung als seine Freunde gehen, womit eine Meinungsverschiedenheit zwischen ihnen symbolisiert werden kann.

Der letzte hier thematisierte Kontrast ist der Mengenkontrast. Wenn Bildelemente vermehrt im Bild auftauchen, kann dies zur Bildung von Spannung führen. Dies kann durch eine asymmetrische Platzierung der Bildelemente ohne eine konkrete Ordnung unterstützt werden. Gleichmäßige Verteilungen wirken einheitlich und verleihen dem Bild den Eindruck von Ordnung (vgl. Kamp, 2017, S.17). Der Mengenkontrast kann verwendet werden, um bestimmte Bildelemente hervorzuheben. Ein simples Beispiel ist eine Person, die einen Hut trägt in einer Menschenmenge ohne Hüte. Aufgrund des großen Kontrastes wird der Blick auf die Person mit dem Hut fallen. Dies kann mithilfe einer leuchtenden Farbe verstärkt werden.

Die aufgezählten Bildkontraste beziehen sich auf ein einzelnes Still Image, welche gewisse Bildelemente betonen und den Blick des Zuschauers lenken sollen. Kontraste werden in den meisten Fällen jedoch so verwendet, dass sie sich auf zwei oder mehr Kompositionen beziehen. Um dies etwas deutlicher zu erklären, wurden in Abb. 4.34 zwei Kompositionen aus dem Film *Blade Runner 2049* (2017) nebeneinander gestellt, welche sich nur wenige Einstellungen voneinander befinden.



Abbildung 4.34: Verwendung eines Hell-Dunkel-Kontrastes im Film *Blade Runner 2049* (2017)

In der linken Komposition steht Officer K / Joe (Ryan Gosling) vor einem Mann, den er zuvor in einem physischen Kampf besiegt hat. Die Szenerie ist sehr dunkel, wobei die einzige Lichtquelle die Fenster zu sein scheinen. Dadurch ist die Einstellung minimal ausgeleuchtet und Officer K kaum zu erkennen. Die rechte Einstellung hingegen findet in einem weißen, stark ausgeleuchteten Raum statt. Officer K wird in dieser Einstellung verhört, während ein sehr hoher Ton dauerhaft läutet. Symbolisch gesehen ist dieses Verhör ein psychischer Kampf zwischen Officer K und dem Verhörendem. In dieser Einstellung ist Officer K allerdings der Unterlegende, der den Kampf verliert. Durch den Hell-Dunkel-Kontrast wird die Handlung der zwei Seiten des Lebens von Officer K betont. Zum einem ist dort die dunkle Seite seines Lebens, in der er dominiert. Zum anderem existiert die andere Seite seines Lebens, in der er der Untergebene ist. Beide Seiten seines Lebens verstärken sich gegenseitig und betonen die Bedeutung der Handlung.

Regelbruch bei Kontrasten und Farben

In diesem und dem Kapitel der Farbgestaltung (4.8) wurden bisher keine Beispiele für Regelbrüche genannt. Sowohl in der Fachliteratur als auch bei der Internetrecherche wurden keine Regelbrüche in diesen Bereichen gefunden. Als Grund wird vermutet, dass die Domänen Farbe und Kontraste so umfangreich sind, dass Regelbrüche nicht als wirkliche Brüche identifiziert werden können, da der Bruch viel mehr eine andere Art und Weise darstellt, das Bild mit Farbe und Kontrasten zu gestalten. Um diese Feststellung visuell zu erklären, wird als Beispiel die Nutzung der Farbe Grün angeführt. Die Farbe Grün symbolisiert Leben, Hoffnung und Entspannung. In einem anderen Kontext wie beispielsweise im Film *The Matrix* (1999) symbolisiert Grün jedoch Alltäglichkeit und lässt das Leben leblos wirken. In Filmen, welche Bösewichte oder Monster wie Hexen beinhalten, werden diese ebenfalls grün koloriert. Die Begründung scheint also zu sein, dass Farben und Kontraste viel mehr Interpretationsraum bieten als andere Gestaltungsmöglichkeiten. Deshalb sind Regelbrüche in diesen Bereichen keine konkreten Brüche, sondern meistens anderweitig bekannte Herangehensweisen.

4.10 Tiefenwirkung

Die Erzeugung von Tiefenwirkung bildet einen wichtigen Bestandteil der Bildgestaltung. Sie sorgt dafür, dass ein quasi dreidimensionales Bild erschaffen und dabei auf einer zweidimensionalen Wiedergabefläche gezeigt wird (vgl. Kamp, 2017, S.25). Dies ist notwendig, damit der Zuschauer ein möglichst realistisches Erlebnis erhält, in das er sich hineinversetzen kann. Das Problem der Tiefenwirkung im Bild wurde bereits vor dem Film und der Fotografie in der Malerei behandelt (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.140). Durch bestimmte kompositorische Methoden lassen sich Bildebenen schaffen, die den Eindruck von Tiefe und somit einen dreidimensionalen Raum beim Zuschauer schaffen. Besonders bei weiten Einstellungsgrößen (Siehe 4.2) ist es nötig, den Bildraum so zu gestalten, dass ein Vordergrund, Mittelgrund und Hintergrund entsteht (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.140). „Eine räumliche Tiefenwirkung ist durch ein Hinterinanderstaffeln verschiedener Bildelemente zu erzielen“ (Petrasch and

Zinke, 2003, S.141). Aus diesem Grund werden im Vordergrund nebensächliche Bildelemente platziert, die den Mittelgrund entfernter wirken lassen sollen. Die Bildelemente, die essenziell für die Handlung sind, werden im Mittelgrund platziert (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.141). Zusätzlich fungiert der Mittelgrund als Verbindung zwischen Vorder- und Hintergrund. Der Hintergrund bildet das Ende der Dimension. Bildelemente im Mittelgrund müssen sich deutlich vom Hintergrund absetzen, da der Hintergrund einen maßgeblichen Einfluss auf die gesamte Tiefenwirkung des Bildes hat (vgl. Kamp, 2017, S.25).

Die Unterteilung in die drei Bildebenen und die Schaffung von Raumtiefe kann durch verschiedene Methoden erreicht werden:

- Objekte oder Personen werden in den Vordergrund des Bildes platziert, so dass diese weiter hintenliegende Bildobjekte teilweise verdecken. Die Subjekte/Objekte im Vordergrund sind keine handlungsrelevanten Elemente, sie dienen lediglich der Schaffung von Raumtiefe (vgl. Kamp, 2017, S.25).
- Die Nutzung von selektiver Schärfe kann eine Tiefenwirkung schaffen. Sofern die Einstellung mit einer geringen Schärfentiefe aufgenommen wird, können beispielsweise nur die wichtigen Bildelemente im Mittelgrund der Komposition scharf gestellt sein (vgl. Kamp, 2017, S.26). Unscharfe Bildelemente, welche den Mittelgrund teils überdecken, schaffen zusätzliche Tiefenwirkung.
- Die Größen der beinhalteten Bildelemente können beeinflusst werden. Kleinere Bildelemente werden räumlich als weiter hinten im Bild wahrgenommen, während größere Elemente den Zuschauer erzeugen, weiter vorne zu liegen (vgl. Petrasch and Zinke, 2003, S.141). *„Objekte, die gleich groß sind, werden mit zunehmender Entfernung scheinbar immer kleiner, z.B. eine Baumreihe am Straßenrand. Aufgrund seiner Erfahrungen ordnet der Betrachter Dingen einer bestimmten Größe eine gewisse Entfernung zu. Auch die Abstände zwischen zwei weit vom Betrachter entfernten Gegenständen scheinen geringer zu sein. Der Bildhintergrund sieht daher sehr viel komprimierter und dichter aus als der Vordergrund. Dieses Phänomen wird als Texturgradient bezeichnet“* (Kamp, 2017, S.26).
- Bildelemente, welche die gleiche Form und Größe besitzen, können zusätzlich durch Farb- und Lichtgestaltung auf jeweils verschiedenen Bildebenen positioniert werden. Je nach Kontext und Komposition ist diese Regelung ungültig. Im Allgemeinen wird der Vordergrund jedoch durch wärmere Farbtöne betont und der Hintergrund in bläulichem Licht dargestellt (vgl. Kamp, 2017, S.27). *„Bei Dunst, der mehr oder weniger immer vorhanden ist, erscheinen weiter entfernt gelegene Objekte weniger farbintensiv als näher gelegene Dinge“* (Kamp, 2017, S.27). Zusätzlich können die Ebenen unterschiedlich ausgeleuchtet sein. Der Zuschauer empfindet beispielsweise einen hellen Hintergrund mit einem dunklen Vordergrund als interessant (vgl. Kamp, 2017, S.27).
- *„Sind fluchtende Linien erkennbar, stellt sich automatisch eine Tiefenwirkung ein. Basis für eine solche Annahme ist die aus der menschlichen Wahrnehmung*

bekannte Zentralperspektive, bei der sich die in die Tiefe verlaufenden Fluchtlinien im Fluchtpunkt treffen” (Petrasch and Zinke, 2003, S.141). Ähnlich zu fluchtenden Linien führen parallele Linien oftmals in die Tiefe. Im Film kann beispielsweise ein Steg am Meer verwendet werden. Wird dieser frontal gefilmt, laufen die Geländerstreben des Stegs parallel in die Tiefe des Bildes (vgl. Kamp, 2017, S.26f).

- Bildelemente, die eine flache Frontalseite haben, sollten von einer Seitenansicht gefilmt werden. Häuser sehen z. B. von einer Frontalansicht besonders zweidimensional aus, während durch eine Seitenansicht der Eindruck einer größeren Tiefenwirkung hervorgerufen wird (vgl. Kamp, 2017, S.27).
- Bewegungsrichtungen können einen Einfluss auf die Tiefenwirkung haben. „Personen, die sich in Richtung Kamera oder von ihr weg bewegen, erzeugen ein räumlich stärker wirkendes Bild als Personen, die sich quer zur Kameraachse bewegen” (Kamp, 2017, S.27).
- Kurze Brennweiten haben eine starke Tiefenwirkung, wodurch die Bildebenen leichter erkennbar sind. Lange Brennweiten weisen eine geringe Tiefenwirkung auf und wirken eher flach. Gegenüber kurzen Brennweiten vermitteln sie deutlich weniger Informationen über die Tiefenausdehnung (vgl. Müller, 2010, S.248).

Die genannten Techniken und Eigenschaften bilden lediglich einen Teil der Möglichkeiten ab, welche den Aufbau von Tiefenwirkung unterstützen. Es gibt vereinzelt weitere Möglichkeiten, die jedoch nicht pauschalisiert werden können, wie es bei den zuvor Genannten der Fall ist. Einige dieser Methoden werden in folgendem Beispiel dargestellt:



Abbildung 4.35: Tiefenwirkung im Film *The Good the Bad and the Ugly* (1966)

Abb. 4.35 zeigt eine der ersten Einstellungen aus dem Film *The Good the Bad and the Ugly* (1966) vom Regisseur Sergio Leone. Die Komposition ist ein gutes Beispiel für die Erstellung von Tiefenwirkung. Diese Totale kann in die drei Bildebenen Vordergrund, Mittelgrund und Hintergrund gegliedert werden. Der Vordergrund beinhaltet links und rechts die Gebäudewände. Die Wände bestehen aus Holzlatten, welche parallele Linien bilden, die in Richtung der Bildmitte zeigen und somit Tiefe bilden. Im Mittelgrund befinden sich die wichtigen Bildelemente, in diesem Fall die zwei Männer.

Um die Tiefenwirkung zu verstärken, wurden einige Bildelemente auf dem Boden platziert, darunter ein altes Holzfass, das Rad und weiteres unverarbeitetes Holz. Wie in der Abbildung zu sehen, verdeckt das Holzfass die Hälfte der Beine des vorderen Mannes, sodass dem Zuschauer vermittelt wird, dass die Männer sich weiter hinten im Bild befinden. Der Hintergrund besteht aus Bergen und dem Himmel. Da die Männer deutlich dunkler abgebildet sind, setzen sie sich ausreichend vom Bildhintergrund ab und werden besser wahrgenommen.

Tiefenwirkung ist ein Aspekt der Bildgestaltung, welcher darauf ausgelegt ist, dem Zuschauer ein möglichst dreidimensionales Bild zu bieten. Dem Zuschauer fällt es durch seine Erfahrung leichter, die Entfernungen im Bild besser zu verstehen. Zusätzlich wird Tiefenwirkung vom Betrachter als schön und ästhetisch empfunden. Es gibt ein Sprichwort in Film und Fotografie, welches besagt „*Vordergrund macht Bild gesund*“. Das soll vor allem die Bedeutung des Vordergrunds im Bezug zur Tiefenwirkung betonen. Um bestimmte Bildelemente hervorzuheben und den Blick des Zuschauers zu lenken, wird die Technik der selektiven Schärfe verwendet (Siehe 3.3.2). Bilder mit geringer Tiefenwirkung können allerdings eingesetzt werden, um beispielsweise Eintönigkeit zu symbolisieren. In gewissen Fällen kann eine geringe Tiefenwirkung zudem den Anschein erwecken, dass abgebildete Charaktere alleine oder gefangen seien, da sie keinen symbolischen Raum zum Fliehen besitzen. Dies bezieht sich auf Situationen, bei denen der Kontext maßgeblich zur erzielten Wirkung beiträgt.

5 Experteninterviews

Die recherchierten und analysierten Aspekte der Bildgestaltung sollen in diesem Kapitel überprüft werden. Dabei liegt der Fokus nicht auf einzelnen Bildgestaltungsmöglichkeiten, da die Funktionsweisen und Begründungen bereits durch mehrere Quellen belegt wurden. Jeden Aspekt dieser Arbeit in einer Überprüfung aufzugreifen und detailliert zu behandeln, wäre außerdem zu umfangreich. In dieser Überprüfung soll primär die Anwendung dieser Aspekte in der Praxis thematisiert werden. Es gibt eine Vielzahl von Gestaltungsmöglichkeiten und Aspekten, die bei der Bildgestaltung Anwendung finden können. Dennoch stellt sich die Frage, wie das Bild von deutschen Regisseuren und Kameramännern wirklich gestaltet wird und wie sie diese Herausforderung bewältigen? Möglicherweise versuchen sie mit jeder Einstellung eine bestimmte Wirkung beim Zuschauer zu hinterlassen, wie in dieser Arbeit begründet. Zudem ist unklar, wie sie mit den bearbeiteten Techniken umgehen und ob sie diese anwenden. Zudem sollte geprüft werden inwiefern Regelbrüche tatsächlich in der Praxis eingesetzt werden. Das sind Fragen, welche in folgender Überprüfung der praktischen Anwendung der Gestaltungsmöglichkeiten beantwortet werden sollen.

Experteninterview

Für diese Überprüfung wurde aus mehreren Gründen ein Experteninterview (nachfolgend Interview) gewählt. Interviews ermöglichen ein direktes Gespräch über verschiedene Thematiken. Die Berufe der Teilnehmer haben das gemeinsame Ziel der Bildgestaltung. Bildgestaltung ist ein sehr kreativer Prozess, welcher zwar Wissen benötigt, jedoch ohne die Erfahrung, das Können und des persönlichen Stils des Auszuführenden keine bemerkenswerte Kunst darstellen würde. Aus diesen Gründen gelten die Befragten als Experten auf ihrem Fachgebiet, sodass eine qualitative Evaluation in Form eines Interview angemessen ist. Ein großer Teil dieser Arbeit ist der wahrnehmungspsychologische Aspekt, der die Wirkungsweise der aufgeführten Techniken beim Zuschauer erläutert. Ähnlich dazu sind es die Begründungen für die Herangehensweisen der Experten, die ausschlaggebend sind. Ein Interview ermöglicht es den Befragten, ihre Meinungen ausführlich zu begründen. Zusätzlich ermöglicht es dem Interviewführer bei unklaren Begründungen oder bei besonders wichtigen Punkten, erneut nachzufragen oder sogar zu hinterfragen.

Aufgrund der aktuellen Covid-19-Pandemie war bewusst, dass das Interview nicht in Form eines persönlichen Treffens erfolgen wird. Vorzugsweise wurde ein Telefonat oder ein Online-Meeting via. Zoom oder Google-Meet gewählt. Ein rein schriftliches Interview via. E-Mail wurde den möglichen Interviewpartnern ebenfalls vorgeschlagen.

5.1 Planung

Bevor mögliche Interviewpartner kontaktiert wurden, wurde ein strukturierender Interviewleitfaden erstellt. Dieser sollte während des Interviews eine gelungene Organisation gewährleisten und einen ungefähren Ablauf der Themen festlegen. Auf Wunsch konnte dieser in Teilen abgeändert, den Interviewpartnern vor dem Interview zu gesendet werden, damit sie sich im Voraus vorbereiten konnten. Aufgrund des Umfangs der Bildgestaltung und dem kreativen Hintergrund dessen wurde ein semistrukturiertes Interview gewählt, sodass zwar der Ablauf der Fragen vorgegeben wurde, die Befragten sich allerdings frei äußern konnten. Aus diesem Grund wurden sowohl geschlossene als auch offene Fragen formuliert, wobei offene Fragen überwogen, damit die Begründungen der Experten ausführlicher ausfallen. Da sich die Bildgestaltung im Film vor allem durch Kreativität auszeichnet und die Befragten aufgrund ihrer Erfahrung und ihren Präferenzen argumentieren würden, bestand die Möglichkeit, dass der Ablauf des Interviews durch bestimmte Aussagen der Befragten vom Leitfaden abweicht. Der Leitfaden wurde anhand der zu Beginn des Kapitels formulierten Fragen erstellt und dem Anhang hinzugefügt (siehe Interviewleitfaden).

Im Bereich der Bildgestaltung sind vor allem zwei Berufe für diese Überprüfung relevant. Zum einen ist das der Regisseur, welcher zahlreiche Aufgaben bei der Produktion eines Filmes übernimmt. Dazu zählt die Aufgabe der Bildgestaltung, wobei die direkte Teilnahme des Regisseurs je nach Produktion sehr unterschiedlich ist. In manchen Fällen arbeitet er sehr eng mit den anderen Zuständigen zusammen, in anderen überlässt er die Arbeit jenen überwiegend. Für den zweiten Beruf der Bildgestaltung gibt es verschiedene Namen. Der deutsche Begriff lautet Kameramann/frau. In vielen Fällen wird allerdings mittlerweile der englische Begriff *Director of Photography (DP)* verwendet. Dieser bedeutet übersetzt *Regisseur der Fotografie* und sinngemäß *Bildregisseur*. Außerdem wird auch der Begriff *Cinematographer* häufig verwendet. Unabhängig von der Bezeichnung sind sie hauptsächlich für die Bildgestaltung zuständig. Die teilnehmenden Experten werden mit dem jeweiligen Begriff betitelt, mit dem ihre Internetpräsenz aufgefunden wird.

Die Auswahl von möglichen Interviewpartnern erfolgte auf verschiedene Arten. Zum einen wurde ein Teilnehmer des Interviews vom Erstprüfer dieser Bachelorarbeit Prof. Hans Kornacher empfohlen. Manche Interviewpartner waren dem Verfasser aufgrund ihrer Mitwirkungen in Filmen bereits namentlich bekannt. Einige Teilnehmer wurden anhand von Internetrecherche gefunden. Nach einer Sammlung von möglichen Interviewpartnern wurden diese entweder direkt oder durch deren Agentur kontaktiert. Aufgrund von ethischen Gründen wird nicht jede Kontaktaufnahme einzeln behandelt und Interviewpartner, welche absagten, nicht namentlich genannt.

5.2 Teilnehmer

Benedict Neuenfels

Benedict Neuenfels ist ein schweizer DP. Den Begriff Kameramann hält er für zu technisch. Für ihn ist es wichtig, dass der künstlerische Aspekt der Bildgestaltung betont wird (vgl. vierundzwanzig.de, 2014). Neuenfels wurde bis zum heutigen Tag bereits sieben Mal mit dem Deutschen Kamerapreis geehrt. Weiterhin hat er mehrere Filmpreise erhalten, sowie den Grimme-Preis. Der von Neuenfels als DP gestaltete Film *Die Fälscher* (2007) wurde im Jahr 2008 mit dem Oscar für den besten ausländischen Film ausgezeichnet. Zusätzlich lehrt er an mehreren deutschen Hochschulen und Akademien (vgl. Deutscher-Kamerapreis, 2019).

Stephan Vorbrugg

Stephan Vorbrugg ist ein deutscher Kameramann. Zusammen mit dem Filmregisseur Friedrich Rackwitz führen sie die das Unternehmen FORTIS GREEN FILM+MEDIEN. Der Schwerpunkt von Vorbrugg liegt dabei auf der Bildgestaltung. Er produzierte einige Kinofilme und Fernsehfilme, jedoch auch Dokumentarfilme, Imagefilme und Musikvideos (vgl. FortisGreen, 2021). Für seinen Kurzfilm *Kalte Haut* gewann er den Deutschen Kamerapreis im Jahr 2005 (vgl. IMDb, n.d.a). Zusätzlich ist er Dozent an verschiedenen Hochschulen im In- und Ausland (vgl. FortisGreen, 2021).

Markus Nestroy

Markus Nestroy ist ein österreichischer DP (vgl. Nestroy, 2020b). Nestroy hat ein breites Spektrum an Produktionen gefilmt, darunter Kinofilme, Serien, Dokumentationen sowie Musikvideos (vgl. Nestroy, 2020a). Unter der Regie von Til Schweiger drehte er den Film *Conni & Co 2* im Jahr 2016. Im darauffolgenden Jahr drehte Nestroy unter der Regie von Bora Dagtekin den Film *Fack ju Göhte 3* (2017), in dem Schauspieler Elyas M'Barek mitspielt (vgl. Nestroy, 2020b). *Fack ju Göhte 3* erreichte Platz 4 der erfolgreichsten deutschen Kinofilme gewertet nach Anzahl der Besucher in den Jahren von 2010 bis 2019 (vgl. Weidenbach, 2020). Für seinen Dokumentarfilm *Above and Below* (2015) bekam Nestroy die Auszeichnung Beste Kamera/Bildgestaltung vom Deutschen Filmpreis (vgl. Nestroy, 2020b).

Yoshi Heimrath

Yoshi Heimrath ist ein deutscher DP. Heimrath hat ebenfalls ein breites Portfolio an Produktionen. Darunter fallen Kinofilme, Serien, Werbungen und Musikvideos. Unter seinen Klienten sind große Unternehmen wie Ikea, Red Bull, Mercedes Benz sowie berühmte Persönlichkeiten wie die Toten Hosen, Fantastische Vier oder Sido (vgl. Heimrath, 2021). Heimraths neuste Produktionen ist unter anderem die zweite Staffel der Netflix Serie *How to Sell Drugs Online (Fast)* (2020) und der Film *Berlin Alexanderplatz* (2020), für den Heimrath vom Deutschen Filmpreis für die Beste Kamera / Bildgestaltung ausgezeichnet wurde (vgl. Deutscher-Filmpreis, 2020).

5.3 Durchführung

Aufgrund des Umfangs wurde eine vereinfachte Form des Transkriptes erstellt. Aus den Interviews wurden für die Untersuchung wichtigen Aussagen transkribiert. Es wird wörtlich transkribiert und nicht sprachlich. Dies bedeutet, dass Dialekte ins Hochdeutsch übersetzt und Satzabbrüche sowie Wortdoppelungen und Stottern ausgelassen werden. Zusätzlich werden einige Formulierungen geändert. Dadurch steigt die Lesbarkeit und die allgemeine Verständlichkeit des Transkriptes. Abgesehen davon wurde darauf verzichtet, die Punkte *Einstieg*, *Rückblick* und *Ausblick* des Interviewleitfadens zu transkribieren. Zum einen würde sich der Inhalt innerhalb der jeweiligen Transkripte wiederholen, zum anderen sind die Punkte nicht relevant für das Ergebnis des Interviews. Nachfolgend werden nur die für diese Arbeit bedeutsamen Erkenntnisse aus den einzelnen Interviews zusammengefasst. Dabei bezieht sich die Zusammenfassung ausschließlich auf die Aussagen der Experten selbst. In diesem Unterkapitel werden daher keine Schlüsse gezogen, sondern lediglich die Kernaussagen verkürzt wiedergegeben. Auf die vollständigen Transkripte wird beim jeweiligen Interviewpartner verwiesen.

Benedict Neuenfels

Das Interview mit Benedict Neuenfels war das erste Interview, welches am 04.02.2021 stattfand und in Form eines Telefongesprächs gehalten wurde. Das Transkript zu dem Interview ist im Anhang unter Experteninterview - Benedict Neuenfels zu finden.

Neuenfels definiert den Begriff Bildkomposition ähnlich zur Definition in dieser Arbeit (Siehe 2.1). Bildkompositionen seien gewählte Ausschnitte eines Bildes, welche mithilfe vieler Hilfsmittel den Blick des Zuschauers auf die Handlung und den Ort lenken. Er meint, dass wichtigste vor der Bildgestaltung selbst sei es, die Handlung und die Story dahinter zu verstehen. Erst dann könne er sich Gedanken zur Bildgestaltung machen. Er versuche, früh in den Prozess einer Produktion einzusteigen, damit er genug Zeit habe, sich Gestaltungsmöglichkeiten zu überlegen und diese im Voraus zu visualisieren. Die am Anfang dieser Arbeit erwähnten Storyboards verwende er nicht, da er laut seiner Aussage nie geschafft habe, gut zu zeichnen. Er benutze allerdings andere Hilfsmittel wie 360-Grad-Bilder und normale Bilder, bei denen er Strichmännchen und Ähnliches einzeichne. In manchen Fällen baue er auch Playmobil Konstellationen, um Abläufe und Bewegungen zu visualisieren. Als drittes Hilfsmittel nutze er Aufsichten, um sich zu organisieren und einen Plan zu schaffen, wie sich beispielsweise die Kamera bewegt.

Neuenfels ist der Meinung, dass einzelne Kompositionen nicht ausschlaggebend für die Wirkung beim Zuschauer seien. Ausschlaggebend seien für ihn Story und Rhythmus einer Handlung, welche vor allem durch die Aneinanderreihung von Einstellungen zur Geltung kommen würden. Er glaube nicht an „*The Picture*“, sondern nur an „*The Pictures*“ (Neuenfels). Er sagt, er versuche auch nicht, mit einzelnen Bildern (Einstellungen) beim Zuschauer in Erinnerung zu bleiben, sondern den Zuschauer mit dem gesamten Film und seiner Rhythmik zu verführen. Dennoch behauptet Neuenfels, dass die in dieser Arbeit behandelten Aspekte vor allem für die Theorie wertvoll seien, da

sie ein Aufruf an das Bewusstsein seien, auf solche Gestaltungsmöglichkeiten zu achten.

Das Thema der Regelbrüche, unter der Definition dieser Arbeit (Siehe 2.2.5), bewertet er kritisch. Er verwende zwar auch nicht-konventionelle Gestaltungsmöglichkeiten, wenn sich mögliche Figurationen innerhalb der Handlung dafür auffinden, jedoch gehe er nicht mit der Intuition daran, einen Regelbruch durchzuführen. Seiner Meinung nach gebe es überhaupt keine Regeln. Er versuche vor allem, die Wirkung beim Zuschauer mit einer Kette von Bildern zu gestalten. Dabei achte er laut eigener Aussage auf keine Regeln. Er würde es eher als Zugangsformen zur Wirkung benennen. Neuenfels empfindet, dass die Zuschauer bezüglich ihrer Wahrnehmungsmöglichkeit von vielen Filmemachern oft unterschätzt werden. Aus diesem Grund betont er abschließend, wie wichtig es sei, Filme auf deren spezifische Zielgruppe abzustimmen.

Stephan Vorbrugg

Stephan Vorbrugg war der zweite Interviewpartner. Das Interview fand am 05.02.2021 statt und wurde in einem Zoom-Meeting durchgeführt. Das dazugehörige Transkript ist im Anhang unter Experteninterview - Stephan Vorbrugg zu finden.

Vorbrugg verweist für den Begriff der Bildkomposition auf das Buch *Picture Composition* (1996) von Peter Ward. Dennoch formuliert er die Aufgabenstellung einer Bildkomposition wie folgt: „*Nicht gleichwertige Elemente in eine gefühlte Balance zu bringen*“ (Vorbrugg). Vorbrugg schließt sich dem Philosophen Paul Watzlawick an und behauptet, dass Bilder nicht kommunizieren können. Der Zuschauer werde mit seiner Interpretationsfähigkeit irgendwas aus einer Komposition machen. Ob der Zuschauer der Komposition dann aber eine bestimmte Bedeutung zuweist, sei davon abhängig, ob der Kameramann es schafft, eine gewisse Regelhaftigkeit dahinter zu legen. Wie früh Vorbrugg mit seiner Bildgestaltung anfängt, hänge von zwei Aspekten ab. Zum einen sagt er, dass er sich stark nach der Regie und deren gewünschten Zeitpunkt für konkrete Ideen richte. Zum anderen sei es für ihn eine Sache des Verständnisses. Wenn er die Story verstehe und sich bewusst sei, wie er die Bildgestaltung angehen werde, habe der Beginn dessen keine Eile. Wenn die Story jedoch komplizierter und die Planung dadurch aufwendiger sei, fange er früher an.

Für Vorbrugg liege der erste Schritt der Bildgestaltung darin, sich mit dem Drehbuch auseinanderzusetzen und ein Gefühl für die „*durchschnittliche Nähe*“ zu bekommen (Vorbrugg). Dies sei ausschlaggebend dafür, in welcher Nähe-Distanz-Beziehung Vorbrugg die Charaktere und die Handlung erzählen werde. Im Konkreten betrifft das die durchschnittliche Einstellungsgröße und Perspektive, die er über den Film hinweg relativ einhalten will. Vorbrugg gestalte seine Kompositionen bzw. Einstellungen nicht isoliert. Nachdem er ein Nähe-Distanz-Beziehung für den gesamten Film festgelegt hat, überlege er sich für die nächst kleinere Einheit ebenfalls eine Nähe-Distanz-Beziehung. Bei dieser entscheide er darüber, wie sie sich zum Durchschnitt und dem Vorläufer verhalten soll: „*Soll sie weiter entfernt sein oder näher?*“ (Vorbrugg). Vorbrugg ist der Meinung, dass die Wirkung einer Einstellung bzw. eine Szene immer darauf ankommt, wie die Szene zuvor gestaltet wurde. Als Beispiel nennt er die Nahe als Einstellungsgröße, welche eine viel größere Wirkung auf den Zuschauer habe, wenn zuvor

keine/wenige Nahen verwendet wurden.

Als Hilfsmittel verwende Vorbrugg, je nach Ziel unterschiedlich folgende Methoden: Selbst geschossene Bilder, Playmobil Konstruktionen, Fotoboards sowie abstrakte Zeichnungen. Laut ihm, seien zu detaillierte Pläne gefährlich, da sich Parameter aufgrund von Geld-, Zeit- oder Motivgründen ändern könnten und die geplanten Einstellungen dann verloren seien. Aus diesem Grund lege er eine Grundstruktur von Einstellungsgrößen fest, die er Parameter unabhängig einhalten könne.

Vorbrugg halte weniger von der Gestaltung einer einzelnen Einstellung. Seiner Meinung nach gebe es übergeordnete Ziele, die sich über eine ganze Szene erstrecken sollten. Vorbrugg nennt das den „*Grundsound*“, womit etwas wie eine Stimmung oder Gefühl gemeint sei (Vorbrugg). Von den in dieser Arbeit behandelten Gestaltungsmöglichkeiten verwende Vorbrugg alle bis auf drei Aspekte selbst. Die Farbgestaltung würde er aus seinem Aufgabenbereich entfernen, weil dies das Szenenbild übernimmt. Vorbrugg betont jedoch, dass die Lichtarbeit da nicht rein falle, da er Licht oft benutze, um Kontraste zu schaffen. Die anderen zwei Aspekte, die in seiner praktischen Arbeit keine Anwendung finden, seien Linien und Flächen. Dies habe allerdings den Grund, dass die Arbeit mit jenen in den meisten Fällen sehr Kostenaufwendig sei und so etwas in Deutschland nur selten finanziert werden könne. Vorbrugg ist der Meinung, dass man die Techniken der Bildgestaltung nicht kennen müsse, um gute Bilder durch Erfahrung schaffen zu können. Es sei vom Nutzer selbst abhängig, welchen Anspruch er an sich habe und was er erreichen wolle. Vorbrugg ist der Meinung, dass Regelbrüche, wie sie in dieser Arbeit behandelt wurden, wichtig seien und Aufmerksamkeit erregen können, allerdings müsse bei der Anwendung vieles beachtet werden. Der Regelbruch habe zwar einen Wert aus künstlerischen Perspektive, dürfe aber nicht zu oberflächlich angewendet werden. Wenn der Regelbruch nicht vom Zuschauer wahrgenommen werde, habe dieser keinen Wert. Deshalb sollte der Regelbruch sowie seine Anwendung gut durchdacht sein.

Markus Nestroy

Markus Nestroy war der dritte Interviewpartner. Das Interview hat am 11.02.2021 in Form eines Zoom-Meetings stattgefunden. Nestroy hat sich die Fragen im Voraus gewünscht. Dafür wurden die Fragen aus dem Interviewleitfaden in einem anderen Dokument etwas ausführlicher beschrieben. Dieses Dokument ist dem Anhang beigelegt (Siehe Interviewfragen). Das zum Interview zugehörige Transkript ist dem Anhang hinzugefügt und unter Experteninterview - Markus Nestroy zu finden.

Nestroy definiert eine Bildkomposition als die Kombination aller beteiligten Departments und Menschen, welche an der Bildgestaltung beteiligt sind. Er sagt, er selber sei nur die letzte Instanz, durch die dieser Prozess geht. Vor ihm würden viele andere Gedanken und Entscheidungen eine große Rolle spielen, die alle zu einem Bild führen. Infolgedessen halte er jedes Bild für komponiert, da hinter jedem Bild immer gewisse Entscheidungen stecken.

Seine Bildgestaltung beginne Nestroy damit, dass er sich intensiv mit dem Drehbuch auseinandersetze und anschließend mit dem Regisseur über das Verständnis der Handlung austausche. Nachfolgend überlege er „*Was wollen wir?*“ (Nestroy). Dabei ginge es darum, sich eine Vorstellung zu machen, was er erzählen will, was für ein Film das ist, welche Dynamik er hat und was für Bilder notwendig sind, um das adäquat zu erzählen. Nach der erfolgreichen Lösung der Fragestellung, sei die nächste Frage „*Wie erreichen wir das?*“ (Nestroy). Dabei versuche Nestroy zu überlegen, wie er seine geplanten Ziele visualisieren könne. Auf die Frage, wann er die Planung für seine Bildgestaltung beginne, hat Nestroy sogar ungefähre Zeitspannen genannt. Bei Filmen seien es ungefähr fünf bis sechs Monate vor Drehbeginn und bei einer zuvor produzierten Serie hat er aufgrund des Umfangs bereits etwa sieben bis acht Monate vorher mit der Planung begonnen. Er betont aber, dass er in diesen Zeitspannen nicht Vollzeit an den Projekten arbeite, sondern sich langsam mit der Thematik beschäftige. Die „*netto Vorbereitungszeit*“, wie er den Zeitraum nennt, in dem die Beteiligten konkrete Besprechungen führen, sei ungefähr zwei bis drei Monate lang (Nestroy).

Als Haupt-Hilfsmittel verwende Nestroy Storyboards und ein Programm zur Erstellung eines Grundrisses. Die Storyboards zeichne er jedoch nicht selbst, dafür habe er laut eigener Aussage keine Zeit und könne nicht so gut zeichnen. Die Storyboards erstelle ein *Storyboarder* zusammen mit Nestroy und dem Regisseur. Nestroy empfinde diese zwar für sehr aufwendig, aber betitelt sie dennoch als „*perfekte Tool*“ (Nestroy). Wenn Inszenierungen komplex sind, verwende er das Grundriss Programm *Shot Designer*, welches ihm dabei helfe jegliche Positionen und Bewegungen am Set zu visualisieren. Des Weiteren nutze er beispielsweise Moodboards zur Findung von Stilen und auch Handy-Apps, wie beispielsweise einer App, welche ihm den Sonnenstand mithilfe von Augmented Reality bestimmen kann. Er betont jedoch, dass das alles nur Anhaltspunkte und Kommunikationsmittel seien, welche dabei helfen, die besprochenen Ideen festzuhalten, um anderen Teammitgliedern diese visuell zu zeigen.

Nestroy behauptet, dass er seine Einstellungen zum Teil nach einem gewissen Vorhaben plane, aber manchmal auch ganz nach seinem Gefühl arbeite. Es komme auf die Komplexität an. In manchen Fällen müsse er nach gewissen Vorhaben planen, in anderen bekomme er erst am Set ein Gefühl für die Einstellung. Er betont, dass sowohl Planung als auch Gefühl sehr wichtig seien. Selbst wenn eine Szene weniger komplex sei und nach Gefühl gestaltet werden könne, helfe eine gewisse Planung im Voraus, eine Richtung für den Dreh vorzugeben. Nestroy behauptet anschließend zwar, dass in manchen Szenen ein gewisses Gesamtgefühl vermittelt werden müsse, gestalte aber manche Einstellungen auch einzeln. Dies begründet er damit, dass manche einzelne Einstellungen sehr wichtig für den Film seien, weil sie alleine sehr viel erzählen und dem Zuschauer eine gewisse Dringlichkeit vermitteln würden. Zusätzlich gebe es „*technische festgesetzte und künstlerisch geplante Einstellungen*“, die sehr genau geplant werden müssen aufgrund ihrer Komplexität (Nestroy). Als Beispiel nennt Nestroy „*Match-cuts*“. Match-cuts oder andere Übergänge müssten im Voraus detailliert geplant werden, damit sie zu den dazugehörigen Schnitteinstellungen passen (Nestroy).

Die meisten in dieser Arbeit behandelten Gestaltungsmöglichkeiten verwende Nestroy auch bewusst in seinen Produktionen. Die Aspekte Goldener Schnitt/Drittel Regel sowie Linien und Flächen finden bei ihm keine direkte Anwendung. Er empfinde diese eher als „*Analysetools*“, die einem dabei helfen können, ein Bild nach gewissen Elementen und Herangehensweisen zu untersuchen (Nestroy). Der Goldene Schnitt / Drittel Regel finden bei ihm keine Anwendung, weil er sie aus der aktiven und schaffenden Sicht eines DP's zu langsam finde. Die Positionierung von Bildelementen sei eher ein intuitives Gefühl. Dennoch sei auch der Goldene Schnitt und die Drittel Regel aus der passiven Sicht einleuchtend und ein gutes Mittel zur Analyse. Abschließend sagt Nestroy zu den einzelnen Gestaltungsmöglichkeiten dieser Arbeit, dass berufstätige DP's die Herangehensweisen und die aktuellen Trends kennen sollen. Wenn sie verstanden werden, könne entschieden werden ob sie verwendet, verändert oder abgelehnt werden.

Nestroy betrachtet Regelbrüche, wie sie in dieser Arbeit behandelt wurden, als wichtig und nennt es auch „*ein Spiel mit Erwartungen*“ (Nestroy). Es seien Möglichkeiten, visuelle Scherze zu kreieren oder besondere Momente wie Erklärungen oder Hinweise für den Zuschauer deutlicher zu machen. Nestroy sagt, dass es das Wesen eines guten Filmes sei, ein Geheimnis mitzuliefern und nicht alles offen zu legen. Das sei auch seine Herangehensweise, wenn es um solche visuellen Scherze geht. Er sagt, er habe nicht die Intention einen Regelbruch durchzuführen, sondern die Überlegung, wie er den Zuschauer überraschen könne. Die Regelbrüche dieser Arbeit seien ein gutes Mittel dafür.

Yoshi Heimrath

Yoshi Heimrath war der vierte und letzte Interviewpartner. Aus zeitlichen Gründen seinerseits fand das Interview via E-Mail statt. Dafür wurden Heimrath im Vorfeld die Interviewfragen zugesandt, welche er nachfolgend beantwortet hat. Seine Antworten wurden unverändert in eine Art Transkript eingefügt, um einen direkten Zusammenhang zwischen Fragen und Antworten zu haben. Dieses ist im Anhang unter Experteninterview - Yoshi Heimrath zu finden.

Da das Interview via E-Mail geführt wurde, wurden die Einstiegsfragen bezüglich einer eigenen Definition der Bildkomposition sowie, ob jedes Bild komponiert sei, nicht gestellt. Heimrath behauptet, dass seine Bildgestaltung fast komplett geplant sei, ungefähr nur 10% seien am Set improvisiert. Sein erster Schritt sei eine sogenannte „*Motivtour*“, bei der er versucht, alle Motive in allen Winkeln zu fotografieren (Heimrath). Aus den Aufnahmen wähle er im Nachhinein die interessantesten Perspektiven für den Film aus. Als Hilfsmittel verwende er laut eigener Aussage einen Floorplan für jede Szene. Storyboards verwende er, wenn sie von Nöten seien. Als Beispiel nennt er VFX-Aufnahmen und Stuntshots.

Heimrath behauptet, dass seine Gestaltung eigentlich immer einer gezielten Wirkung entspreche. Er betont jedoch, dass es immer Spielraum für spontane Änderungen geben müsse. Die Regie könne etwas an der Inszenierung ändern oder die Schauspieler spielen eine Szene auf eine andere Art und Weise. Dies seien Situationen bei der Heimrath spontan reagieren müsse. Die in dieser Arbeit behandelten Aspekte der Bildgestaltung hält Heimrath nicht für theoretisch und denkt, dass sie auch alle in der Praxis Anwen-

derung finden. Die Techniken müssen zwar nicht angewandt werden, sollten aber zusammen mit ihrer Wirkung bekannt sein. Heimrath behauptet, dass einige der Aspekte unterbewusst angewandt werden, da sie der persönlichen Erfahrung entsprechen.

Regelbrüche empfindet Heimrath als interessant und sogar sehr wichtig, um Filme „*erfahrbar und interessant zu machen*“ (Heimrath). Er sagt, dass zwar neue Sehgewohnheiten entwickelt werden und diese auch wichtig seien. Jedoch der Bruch dieser Sehgewohnheiten genau so wichtig sei, um einen künstlerisch interessanten Film zu produzieren. Heimrath weist dabei noch auf den enormen Unterschied zwischen Kino und Fernseher hin. Produktionen im Fernsehen trauen sich nicht, neue Sehgewohnheiten zu probieren und bedienen sich deshalb an den Alten. Im Kino sei das anders, da trauen sich die Produktionen mit Sehgewohnheiten zu experimentieren. Heimrath stimmt dem zu, dass Regelbrüche im Vergleich zur konventionellen Herangehensweisen tendenziell stärker herausstechen und den Kontext dadurch stärker unterstützen.

5.4 Ergebnis

Die Erkenntnisse der Interviews werden nachfolgend beschrieben. Diese wurden auf Basis der Transkripte angefertigt. Um gewisse Aussagen unter den Experten zu vergleichen, wurde ein tabellarischer Vergleich erstellt. Dort werden die Antworten der Experten bezogen auf die wichtigsten Fragen des Interviews gegenüber gestellt. Um den Umfang der Tabelle zu minimieren, wurde der Vergleich stichpunktartig notiert und dazugehörige Herleitungen oder Beispiele weggelassen. Die Tabelle ist im Anhang unter Vergleich der Experteninterviews zu finden. Aus dem Grund, dass das Interview mit Heimrath über E-Mail stattgefunden hat, fallen seine Antworten vom Umfang nicht so aus, wie die der anderen Teilnehmer.

Die Interviews haben einen weitgehenden Eindruck bezüglich der praktischen Herangehensweise der Experten geliefert. Teilweise bestehen Ähnlichkeiten zwischen den Herangehensweisen und Meinungen der Teilnehmer. Dennoch gibt es auch starke Unterschiede. Neuenfels und Vorbrugg definieren die Bildkomposition ähnlich zur Definition dieser Arbeit. Wohingegen Nestroy die Bildkomposition aus einer externen Sicht betrachtet und die Arbeit der anderen Departments hinzuzieht. Bei der Frage, ob ein Bild immer komponiert ist, sind sich die Teilnehmer einig und stimmen dem zu. Die Begründungen ähneln sich in ihren Inhalten. Jedes Bild entstammt aus gewissen Entscheidungen, die am Ende zu dieser einen Komposition führen. Der Zeitpunkt für den Start der Bildgestaltung bei einem Projekt ist unterschiedlich bei den Experten. Es kann jedoch gesagt werden, dass sie sich nach dem Regisseur, dem eigenen Verständnis und dem Umfang der Produktion richten.

Für die Experten ist der erste Schritt der Bildkomposition die ausführliche Auseinandersetzung mit dem Drehbuch. Heimrath hat dies nicht explizit gesagt, dies liegt aber daran, dass er sich auf den praktischen Teil der Bildgestaltung bezogen hat. Die genaue Herangehensweise unterscheidet sich bei den Experten. Grundlegend kann aber gesagt werden, dass sie sich im Anschluss überlegen, wie der Film aussehen kann und

welche Grundstimmung dieser haben soll. Die verwendeten Hilfsmittel zur Planung der Bildgestaltung ähneln sich. Für den Stil und Aufbau des Bildes verwenden sie Fotos, Skizzen sowie auch kleine Konstruktionen aus bspw. Playmobil. Um die Inszenierung und die Bewegungen am Filmset zu planen, werden Grundrisse/Floorplans oder Aufsichten verwendet. Storyboards, wie sie am Anfang dieser Arbeit erklärt wurden, finden nur bei Nestroy und Heimrath Anwendung. Bei Nestroy finden sie generell Anwendung. In der Bildgestaltung von Heimrath werden sie vor allem bei Szenen mit visuellen Effekten oder Stuntshots verwendet. Wie im Kapitel der Storyboards (Siehe 2.3) beschrieben, hat Nestroy erwähnt, dass sie als Kommunikationsmittel dienen. Eine wichtige Erkenntnis der Interviews ist allerdings auch, dass die Experten solche Hilfsmittel nicht als feste Vorgaben nutzen, sondern als Anhaltspunkte sehen, welche bloß als Orientierung dienen und oft keine endgültigen Bildkompositionen festlegen.

Bezogen auf die in dieser Arbeit behandelten Gestaltungsmöglichkeiten unterscheiden sich die Herangehensweisen und Meinungen der Experten. Neuenfels Standpunkt zu dem Thema sticht besonders heraus. Er sagt, er gestalte weder einzelne Einstellungen, noch verwende er die Gestaltungsmöglichkeiten bewusst. Für ihn seien es nur die Einstellungsketten, welche ausschlaggebend für die Wirkung beim Zuschauer sind. Aus diesem gestalte er Einstellungsketten nicht nach Regeln oder Techniken, sondern nur nach der resultierenden Wirkung beim Zuschauer. Er nennt es die *Zugangsformen zum Zuschauer*. Vorbrugg hat eine ähnliche Meinung zur Gestaltung einzelner Einstellungen. Für ihn spielen übergeordnete Ziele wie Stimmung und Gefühle einer Szene eine größere Rolle als die Einzel-Auslese von Einstellungen. Nestroy hingegen behauptet, dass manche Einstellungen aus technischen festgesetzten oder künstlerisch geplanten Gründen definitiv einzeln gestaltet werden müssen. Er stimmt einer Gesamtstimmung einer Szene zu, sagt jedoch, das gewisse Einstellungen sehr wichtig für einen Film seien und dem Zuschauer alleine auch viel erzählen können. Vorbrugg, Nestroy und Heimrath empfinden, dass man die aufgeführten Gestaltungsmöglichkeiten definitiv nicht anwenden muss, jedoch nach persönlich verfolgten Ziel kennen solle. Mit dem Wissen kann entschieden werden, wie mit ihnen umgegangen wird. Alle drei Experten haben während des Interviews ausführlich über die Gestaltungsmöglichkeiten gesprochen und jeweils erwähnt wieso sie wichtig seien. Insgesamt betrachtet verwenden Vorbrugg, Nestroy und Heimrath die meisten Aspekte dieser Arbeit in ihrer Bildgestaltung. Linien und Flächen finden tendenziell weniger Verwendung in der Arbeit der Experten. Während Vorbrugg dies mit dem zu hohen Kostenfaktor in Zusammenhang bringt, behauptet Nestroy, sie seien eher nachträgliche Analysetools. Beim Aspekt der Farben wird von den Experten auf das Szenenbild und die Postproduktion verwiesen.

Grundlegend empfinden alle Experten, dass Regelbrüche als ein gutes Mittel zur Verdeutlichung von Inhalten fungieren können. Tiefergehend unterscheiden sich die Meinungen zur Verwendung dessen. Nestroy und Heimrath befürworten Regelbrüche und betonen deren Wichtigkeit. Nestroy behauptet er verwende Regelbrüche, um Geheimnisse im Film zu schaffen. Dabei ist es jedoch nicht seine Intention, einen Regelbruch durchzuführen, sondern den Zuschauer lediglich visuell zu überraschen. Neuenfels behauptet analog dazu, dass er dabei nicht über Regeln oder Brüche nachdenke, sondern ausschließlich an die resultierende Wirkung beim Zuschauer denke. Vorbrugg ist da-

hingegen noch kritischer und behauptet, dass der Regelbruch zwar einen Wert aus der künstlerischen Perspektive habe, jedoch von der Anwendung nicht zu oberflächlich behandelt werden dürfe. Regelbrüche dürfen nicht zu oft verwendet werden. Sie müssen genau geplant und sichergestellt werden, dass der Zuschauer diese mit Sicherheit versteht.

Es kann gesagt werden, dass die Aussagen der Experten sich vor allem in ihren persönlichen Haltung zur Theorie ähneln. Allerdings unterscheiden sich die Experten von der tatsächlichen Herangehensweise der Bildgestaltung. Neuenfels achtet beispielsweise nicht auf Regeln oder Brüche, Vorbrugg verwendet Regelbrüche, ist jedoch sehr kritisch ihnen gegenüber. Heimrath und Nestroy hingegen sind sehr positiv gegenüber Regelbrüchen eingestellt. Nestroy verwendet sie gerne mit der Intention, den Zuschauer zu überraschen. Während Neuenfels nur auf die Wirkung von Bilderketten und Vorbrugg auf übergeordnete Einheiten achtet, gestaltet Nestroy auch einzelne Kompositionen. Dies scheint auch die bedeutendste Erkenntnis der Experteninterviews zu sein. Während diese Arbeit sich gezielt mit der Bildgestaltung im Still Image beschäftigt hat, ist die Bedeutung von aneinanderliegenden Komposition deutlich geworden. Die Experten behaupten, dass eine übergreifende Stimmung sehr wichtig sei. Zwei der Experten behaupten, sie sei sogar wichtiger als die einzelne Einstellung. Die Meinungsverschiedenheiten der Experten sind ein Beweis dafür, dass deren Arbeit eine so kreative Tätigkeit ist, dass sich die Herangehensweise sehr unterscheiden und dadurch nicht verallgemeinert werden können. Vermutlich entwickeln die Experten im Laufe ihrer praktischen Erfahrung eine eigene Herangehensweise. Indem Experten diese im Laufe ihre Karriere ausbauen, können sich ggf. Wiedererkennungsmerkmale entwickeln.

6 Zusammenfassung

Das Ziel dieser Arbeit lag darin, verschiedene Aspekte der Bildgestaltung zu untersuchen. Die Funktionsweisen sollten erklärt und mögliche Begründungen für deren Wirkungsweise herausgearbeitet werden. Dafür wurden sie in technische und künstlerische Aspekte aufgeteilt und nacheinander einzeln behandelt. Darüber hinaus sollten mögliche Regelbrüche der Herangehensweisen erläutert und die daraus resultierende Wirkung beim Zuschauer festgestellt werden.

Bildkompositionen beschreiben, wie Regisseure und Kameramänner ein Bild gestalten. Sie umfassen viele gestalterische Entscheidungen wie die Platzierung und Anordnung von Bildelementen. Das übergeordnete Ziel liegt darin, alle enthaltenen Bildelemente miteinander harmonisieren zu lassen und eine Zusammengehörigkeit zu bilden. Aufgrund des Umfangs dieser Thematik wurden einige Eingrenzungen getroffen. Die Aspekte der Bildgestaltung beziehen sich ausschließlich auf das Still Image, welches ein aus einer kontinuierlichen Bildfolge isoliertes Standbild ist. Die behandelten Gestaltungsmöglichkeiten werden vor allem in Bezug auf den Film erklärt, finden jedoch ihre Anwendung auch in anderen Medien wie der Fotografie oder Malerei. Im Film behandelt diese Arbeit primär die Bildgestaltung, allerdings überschneiden sich einige Themenbereiche auch mit der bildhaften Gestaltung. Die in dieser Arbeit behandelten Regelbrüche sind bewusstes Überschreiten der konventionellen Herangehensweise. Diese müssen deutlich von *falschen* oder *schlechten* Umsetzungen unterschieden werden. Ein Regelbruch kann behilflich sein, eine Einstellung hervorzuheben und den Kontext dadurch zu betonen. Sowohl die üblichen Herangehensweisen als auch die Regelbrüche sind nicht als festgeschriebene Regeln zu verstehen, sondern lediglich als mögliche Techniken und Methoden, welche Anwendung finden können. Sie müssen alle auf den jeweiligen Kontext angepasst werden und garantieren keine Wirkung beim Zuschauer. Dies liegt unter anderem daran, dass die menschliche Wahrnehmung nicht zu verallgemeinern ist. Viele Faktoren beeinflussen die Wahrnehmung einer Szene bei dem Zuschauer. Dazu zählen das Alter, das Geschlecht, die Kultur und die persönliche Erfahrung des Betrachters.

Technische Aspekte der Bildgestaltung sind technologieabhängige Gestaltungsmöglichkeiten. Selbst wenn die Intention der Gestaltung einen kreativen Hintergrund besitzt, werden sie erst mit dem jeweiligen Equipment realisiert. Das gewählte Bildformat einer Komposition leitet die Bildgestaltung ein. Sie beschreiben das Verhältnis von Länge und Breite des Bildes und werden mittlerweile in Fernseh- und Kinoformate unterteilt. Das europäische Standardverhältnis für das Kino liegt bei 1,66:1 und das amerikanische bei 1,85:1. Da das Bildformat vor allem über die Breite des Bildes entscheidet, ist das Bildformat ausschlaggebend für die restliche Bildgestaltung. Das Raumverhältnis ändert sich und die Regie muss je nach Bildformat Bildelemente anders positionieren

und anordnen. Objektive und dessen Brennweiten bestimmen über Blickwinkel und das perspektivische Verhältnis von Vorder- und Hintergrund. Weitwinkelobjektive werden für große Einstellungen verwendet, verzerren jedoch das Bild umso mehr, je kleiner die Brennweite ist. Sie haben jedoch eine starke Tiefenwirkung, wodurch Bewegungen als schneller empfunden werden. Normal-Objektive kommen dem menschlichen Auge sehr nah und nehmen Bildelemente ohne Verzerrungen wahr. Tele-Objektive komprimieren den Raum in ihrer Tiefenwirkung, wodurch das Bild sehr flach wirkt. Dadurch scheinen Bewegungen anders als beim Weitwinkel eher langsam. Blenden entscheiden darüber, wie viel Helligkeit auf den Sensor gelangt. Das Zusammenspiel aus der Blende und der Brennweite eines Objektives bestimmt die Schärfentiefe des Bildes. Schärfentiefe beschreibt den Bereich des Bildes, in dem Elemente scharf abgebildet sind. Große Schärfentiefe bedeutet, dass im Bild viele Elemente gleichzeitig im Fokus liegen. Kleine Schärfentiefe sorgt für einen unscharfen Bereich im Bild. Dies bildet die Möglichkeit selektive Schärfe als Gestaltungsmittel zu nutzen. Selektive Schärfe hilft dabei, bestimmte Bildelemente hervorzuheben, indem der Rest einer Komposition nicht scharf fokussiert ist. Da der Zuschauer instinktiv auf das Scharfgestellte im Bild achtet, kann der Blick und die Aufmerksamkeit somit gelenkt werden.

Künstlerische Aspekte der Bildgestaltung basieren auf einem kreativen Hintergrund, ohne abhängig von der verwendeten Technologie zu sein. Gestaltungsgesetze sind Erklärungsmuster aus der Wahrnehmungspsychologie und schaffen eine Grundlage für die Bildgestaltung. Sie erklären, auf welche Aspekte der Betrachter eines Bildes achtet und wann und wieso Bildelemente als zusammengehörig empfunden werden. Einstellungsgrößen sind die Größen des gewählten Bildausschnittes bezogen auf das aufgenommene Subjekt oder Objekt. Sie kontrollieren die dramaturgische Intensität und lenken die Aufmerksamkeit der Zuschauer. Dies schaffen Einstellungsgrößen, indem sie die Größe und somit die Wichtigkeit des aufgenommenen Subjekts oder Objekts gegenüber der Umgebung festlegen. Die Kadrierung entscheidet über die tatsächliche Positionierung von Bildelementen. Dabei wird zwischen offenen und geschlossenen Bildkompositionen unterschieden. Geschlossene Kompositionen enthalten alle wichtigen Informationen innerhalb des Rahmens für eine eindeutige narrative Bedeutung, wohingegen offene Kompositionen dies nicht tun. Dort sind Bildelemente häufig angeschnitten oder teilweise verdeckt. Dadurch wirken sie distanzierter und auch realitätsnaher als geschlossene Kompositionen. Kameraperspektiven beschreiben den eingenommen Standpunkt der Kamera gegenüber dem aufgenommenen Subjekt oder Objekt auf der vertikalen Achse. Sie beeinflussen die Erzählperspektive und entscheiden, wie viele Informationen gezeigt werden und sorgen für bestimmte Stimmungen. Aufgrund des menschlichen Erfahrungsschatzes wirkt eine Untersicht beispielsweise dominant, wichtig und stark. Der Goldene Schnitt und die Drittel Regel strukturieren die Positionierung von Bildelementen. Beide haben ihren Ursprung darin, dass die Bildmitte vom Menschen als statisch und langweilig empfunden wird. Aus diesem Grund werden die Bildelemente in beiden Regeln außerhalb der Bildmitte platziert, um einen dynamischen und harmonischen Eindruck auf den Zuschauer zu generieren. Linien und Flächen kontrollieren den Blick des Zuschauers. Während Linien den Blick auf eine bestimmte Stelle führen, versuchen Flächen in der Bildgestaltung den Blick des Zuschauers an einer bestimmten Stelle zu halten. Aus diesem Grund wirken Linien auf den Zuschauer dynamisch und

spannend, während Flächen eher einen beruhigenden Eindruck hinterlassen. Farben und Kontraste können den Zuschauer auf viele verschiedene Arten beeinflussen. Sie können die Aufmerksamkeit lenken, die räumliche Wirkung verändern, Assoziationen und Gefühle hervorrufen oder den Kontext symbolisch unterstützen. Tiefenwirkung ist die Erzeugung von einem quasi dreidimensionalen Bild auf einer zweidimensionalen Wiedergabefläche. Dies erzeugt ein möglichst realistisches Erlebnis für den Zuschauer.

Es gibt viele verschiedene Begründungen für die Wirkungsweise der Aspekte. Einige Aspekte haben ihren Ursprung im unterbewussten menschlichen Erfahrungsschatz und greifen bei ihrer Verwendung auf diesen zurück. So werden einige Farben mit bestimmten Emotionen verbunden oder gewisse Blickwinkel mit einer besonderen Stärke assoziiert. Diese Symboliken werden durch ein realitätsnahes Bild unterstützt, weswegen beispielsweise mit der Tiefenwirkung ein möglichst dreidimensionales Erlebnis gestaltet wird. Manche Aspekte bedienen sich dem Prinzip der Reizverstärkung, welches besagt, dass das Auge automatisch den stärkeren Reiz bevorzugt. Dadurch fallen beispielsweise gesättigte Farben stärker auf als weniger gesättigte. Andere Aspekte haben ihre Wirkungsweise teilweise der Natur zu verdanken. In der Natur werden überwiegend asymmetrische Proportionsverhältnisse gefunden. Dadurch empfindet der Mensch diese als harmonisch. Aus diesem Grund wirkt eine symmetrische Bildaufteilung, in der die Bildmitte als Bildschwerpunkt dient, eher statisch und ruhig. Asymmetrische Bildaufteilungen, bei der die Bildschwerpunkte nicht in der Mitte liegen, wirken daher lebendiger, dynamischer und spannender. Der Mensch betrachtet jedes Bildelement als wichtig und interpretiert bestimmte Bedeutungen in diese. Dementsprechend haben einige Aspekte ihre erfolgreiche Wirkungsweise daher, dass sie dem Zuschauer lediglich symbolisieren, welche Bildelemente in einer Komposition wichtig sind, um den Blick des Zuschauers dahin zu lenken. Um die Aufmerksamkeit auf bestimmten Bildelementen zu halten, wird von manchen Aspekten die Eigenschaft genutzt, dass die menschliche Wahrnehmung in einigen Fällen Regelmäßigkeit, Ordnung und Übersichtlichkeit bevorzugt.

Die verschiedenen Aspekte der Bildgestaltung hängen stark vom Kontext der Handlung ab und können daher nicht verallgemeinert werden. Regelbrüche scheinen noch stärker vom Kontext abhängig zu sein als die normale Herangehensweise. Dadurch können keine Richtlinien oder feste Wirkungen für Regelbrüche aufgestellt werden. Allerdings besitzen viele Regelbrüche dieselbe Zielsetzung. In den meisten Fällen verstärken sie die dramaturgische Wirkung des Kontextes. Vermutlich liegt das daran, dass sie nicht der üblichen Sehgewohnheiten entsprechen und aus diesem Grund dem Zuschauer mehr auffallen. Die konventionellen Herangehensweisen der Techniken haben stets ein bestimmtes Ziel. Regelbrüche können bewusst dafür genutzt werden, das Gegenteil des konventionellen Ziels zu erreichen. In manchen Situationen werden sie benutzt, um den Blick des Zuschauers zu lenken oder Geheimnisse aufzubauen und zu lösen.

Die Experteninterviews haben einen umfassenden Eindruck der praktischen Herangehensweise der Experten geliefert. Zwischen den Experten bestehen einige Ähnlichkeiten, jedoch auch große Unterschiede in der Herangehensweise. Drei von vier Experten benutzen die meisten Gestaltungsmöglichkeiten dieser Arbeit selbst und empfinden, dass sie zumindest gekannt werden sollten. Linien und Flächen finden in den meisten Fällen keine Anwendung, da sie von der Umsetzung sehr kostspielig sind oder eher als „*Analysetools*“ empfunden werden. Grundsätzlich stimmen die Experten zu, dass Regelbrüche im Vergleich zur konventionellen Herangehensweise stärker auffallen und dadurch Kontext intensiver unterstützen. Allerdings sind zwei Experten sehr kritisch gegenüber der Anwendung, weil vieles beachtet werden muss. Eine besondere Erkenntnis der Experteninterviews ist, dass es nicht die einzelnen Kompositionen sind, die nach einem speziellen Vorhaben gestaltet werden, sondern die Bilderketten. Die Experten sprechen von „*übergeordneten Zielen*“ und „*Gesamtrhythmik*“. Während diese Arbeit explizit die Bildgestaltung im Still Image behandelt, ist die Bedeutung der aneinanderliegenden Kompositionen deutlich geworden.

Reflektierend betrachtet, haben die Experteninterviews allerdings einen grundlegenden Einblick in die Arbeit mit den verschiedenen Gestaltungsmöglichkeiten gegeben. Für diese Arbeit sind die Ergebnisse ausreichend. Für einen tiefergehenden Einblick müssten Experteninterviews in einer größeren Anzahl und spezifischeren Fragen durchgeführt werden. Dies verursacht jedoch einen höheren Zeitaufwand gegenüber den Experten, welche oft nur über geringe Zeitfenster verfügen. Eine weitere Aussicht, um diese Arbeit weiterzuführen, wäre es, die Eingrenzung des Still Images aufzuheben und auch Kompositionsmöglichkeiten in der bewegten Kamera zu untersuchen. Dies erscheint durch die Erkenntnis der Experteninterviews sinnvoll, dass die Wirkung von aneinandergereihten Bildern gegenüber der einzelner Kompositionen in einigen Fällen überwiegt.

Zusammenfassend lässt sich behaupten, dass das Ziel verschiedene Aspekte der Bildgestaltung zu untersuchen, bezogen auf die in dieser Arbeit aufgeführten Aspekte erreicht wurde. Die Aspekte wurden in ihren Herangehensweisen erklärt, mögliche Begründungen für die Wirkungsweise geliefert und mögliche Regelbrüche dieser Herangehensweise erläutert. Zusätzlich wurden Experteninterviews geführt, die einen Einblick in die praktische Welt der Bildkomposition geben. Ein übergeordnetes Ziel der Gestaltungsmöglichkeiten und dessen Regelbrüche ist es, den Kontext der Handlung zu betonen oder bestimmte Elemente hervorzuheben. Viele Gestaltungsmöglichkeiten besitzen die Aufgabe, die Aufmerksamkeit und den Blick des Zuschauers zu lenken. Dafür greifen die Aspekte auf den menschlichen Erfahrungsschatz, Muster aus der Natur oder Wahrnehmungsprinzipien zurück. Die Aspekte können bei der Gestaltung von Bildkompositionen helfen, allerdings ist die endgültige Wirkung der Einstellung stark von Kontext und Zuschauer abhängig. Aus diesem Grund müssen die Gestaltungsmöglichkeiten bei jeder Anwendung sorgfältig an den Kontext angepasst werden, um als Ausdrucksmittel fungieren zu können.

Abbildungsverzeichnis

2.1	Storyboards aus zwei Szenen des Filmes <i>Star Wars: Episode IV – A New Hope</i> (1977). Bildquelle: http://www.dga.org/Craft/DGAQ/All-Articles/1102-Summer-2011/Drawing-Board-Star-Wars.aspx	7
3.1	Breitbild auf dem 4:3 Fernseher	10
3.2	Weitwinkel-Objektiv, Normal-Objektiv, Tele-Objektiv Bildquelle: https://stimpson.de/sti_old/av/referate/objektiv.htm	12
3.3	Gleiche Einstellungsgröße, bei verschiedenen Brennweiten Bildquelle: https://bakerdh.wordpress.com/2012/05/05/face-distortion-is-not-due-to-lens-distortion/	13
3.4	Verzerrung des Bildes durch ein Weitwinkelobjektiv im Film <i>Fear and Loathing in Las Vegas</i> (1998)	13
3.5	Komprimierung des Bildes durch ein Tele-Objektiv im Film <i>Barry Lyndon</i> (1975)	14
3.6	Einsatz eines Split-Field-Diopters im Film <i>The Untouchables</i> (1987)	15
3.7	Horizontaler Lensflare im Film <i>Star Trek Into Darkness</i> (2013)	15
3.8	Verschiedene Blendenöffnungen in einem Objektiv Bildquelle: https://de.m.wikipedia.org/wiki/Datei:Lenses_with_different_apertures.jpg	16
3.9	Einfluss der Blende auf die Schärfentiefe Bildquelle: https://www.davidkoester.de/landschaftsfotografie-lernen/landschaftsfotografie-tipps/attachment/landschaftsfotografie-tipps-blendenzahl/	17
3.10	Selektive Schärfe auf das Gesicht des Darstellers im Film <i>Road to Perdition</i> (2002)	18
3.11	Kontext betonende selektive Schärfe im Film <i>Apocalypto</i> (2006)	18
4.1	Beispiel für das Prägnanzgesetz, anhand der Olympischen Ringe	21
4.2	Beispiel für das Gesetz der Ähnlichkeit Bildquelle: https://www.wikiwand.com/de/Gestaltpsychologie	22
4.3	Beispiel für das Gesetz der fortgesetzt durchgehenden Linie Bildquelle: https://www.webmasterpro.de/design/article/gestaltgesetze-der-wahrnehmung.html	22
4.4	Beispiel für das Gesetz der Nähe Bildquelle: https://www.pinterest.ch/pin/279926933076763817/	23
4.5	Beispiel für das Prinzip des gemeinsamen Schicksals Bildquelle: Goldstein, E.B. (2008) <i>Wahrnehmungspsychologie: der Grundkurs</i> (Siehe Literaturverzeichnis)	23

4.6	Beispiel für das Prinzip der Vertrautheit anhand Rubins <i>Gesichter-Vase-Figur</i> Bildquelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Figur-Grund-Wahrnehmung#/media/Datei:Cup_or_faces_paradox.svg	24
4.7	Beispiel für das Prinzip der Geschlossenheit Bildquelle: https://usabilitytanja.wordpress.com/2013/08/15/wahrnehmung-gesetz-der-geschlossenheit/	25
4.8	Einstellungsgrößen in einer Übersicht Bildquelle: https://steemit.com/deutsch/@twentythree23/fotografie-and-film-grundlagen-1-einstellungsgroessen	26
4.9	Detailaufnahme von <i>Tuco</i> (Eli Wallach) im Film <i>The Good the Bad and the Ugly</i> (1966)	27
4.10	Detailaufnahme mit einer besonderen Verwendung im Film <i>Clockers</i> (1995)	27
4.11	Großaufnahme von <i>Blondie</i> (Clint Eastwood) im Film <i>The Good the Bad and the Ugly</i> (1966)	28
4.12	Großaufnahme von <i>Marsellus</i> (Ving Rhames) im Film <i>Pulp Fiction</i> (1994)	29
4.13	Nahaufnahme von <i>Jean-Baptiste Grenouille</i> (Ben Whishaw) im Film <i>Perfume - The Story of a Murderer</i> (2006)	30
4.14	Halbnahe von <i>Margot Tenenbaum</i> (Gwyneth Paltrow) im Film <i>The Royal Tenenbaums</i> (2001)	31
4.15	Halbnahe von <i>Jeanne</i> (Delphine Seyrig) im Film <i>Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles</i> (1975)	32
4.16	Amerikanische von <i>Blondie</i> (Clint Eastwood) im Film <i>The Good the Bad and the Ugly</i> (1966)	32
4.17	Amerikanische Einstellungsgröße im Film <i>Memories of Murder</i> (2003)	33
4.18	Halbtotale Einstellungsgröße im Film <i>Sid and Nancy</i> (1986)	34
4.19	Totale Einstellungsgröße im Film <i>The Martian</i> (2015)	35
4.20	Totale Einstellungsgröße im Film <i>Caché</i> (2005)	36
4.21	Weite Einstellungsgröße / Establishing-shot im Film <i>Mad Max: Fury Road</i> (2015)	37
4.22	Weite Einstellungsgröße im Film <i>Seopyeonje</i> (1993)	37
4.23	Übersicht über Kameraperspektiven Bildquelle: https://www.digitalpro.ch/images/CheatSheets/Perspektiven.pdf	39
4.24	Kompositionsregel des Blickraumes gebrochen im Film <i>The King's Speech</i> (2010)	43
4.25	Goldener Schnitt an einer 4:3 Bildfläche angewandt Bildquelle: http://docplayer.org/23646676-Av-mediengestaltung-grundwissen.html	44
4.26	Goldener Schnitt - Drittel Regel Bildquelle: http://www.thomasbaer.com/blog/bildgestaltung-02-die-rule-of-thirds/	45
4.27	Drittel Regel angewandt im Film <i>Godfather</i> (1972) Bildquelle: http://kafkasfilm.blogspot.com/2012/10/project-8-balance.html	46

Abbildungsverzeichnis

4.28	Zentrierte Platzierung des Subjekts im Film <i>The Shining</i> (1980)	47
4.29	Linienführung im Film <i>Spectre</i> (2015) Bildquelle: https://lernen.zoner.de/beleuchtung-komposition-7-dinge-die-sie-von-filmen-lernen/	48
4.30	Flächenbildung eines Dreiecks im Film <i>Gladiator</i> (2000)	50
4.31	Eine Durchreiche als Rahmen im Film <i>The Accountant</i> (2016)	51
4.32	Ablenkung durch eine Fläche im Film <i>Guardians of the Galaxy</i> (2014) .	52
4.33	Blicklenkung im Film <i>Sin City</i> (2005) durch einen Bunt-Unbunt-Kontrast	54
4.34	Verwendung eines Hell-Dunkel-Kontrastes im Film <i>Blade Runner 2049</i> (2017)	57
4.35	Tiefenwirkung im Film <i>The Good the Bad and the Ugly</i> (1966)	60

Literaturverzeichnis

Allary, M. (n.d.a), 'Bildhintergrund'. Last accessed 30 Jan 2021.

URL: <https://www.movie-college.de/filmschule/filmgestaltung/bildgestaltung/bildhintergrund>

Allary, M. (n.d.b), 'Bildkomposition'. Last accessed 25 Jan 2021.

URL: <https://www.movie-college.de/filmschule/filmgestaltung/bildgestaltung/bildkomposition>

Beller, H. (2005), *Handbuch der Filmmontage: Praxis und Prinzipien des Filmschnitts*, 5. edn, TR-Verlagsunion, München.

Bühler, P., Schlaich, P. and Sinner, D. (2017), *Visuelle Kommunikation - Wahrnehmung Perspektive Gestaltung*, 1 edn, Springer Verlag, Berlin, Heidelberg.

DeepL (2021), 'still image' Übersetzung'. Last accessed 26 Jan 2021.

URL: <https://www.deepl.com/de/translator#en/de/Still%20Image>

Deutscher-Filmpreis (2020), 'Preisträger-innen 2020'. Last accessed 16 Feb 2021.

URL: <https://www.deutscher-filmpreis.de/preisverleihung/2020/>

Deutscher-Kamerapreis (2019), 'Benedict neuenfels'. Last accessed 12 Feb 2021.

URL: <https://www.deutscher-kamerapreis.de/preistraeger/benedict-neuenfels-7/>

Dunham, B. (2020), 'What is the rule of thirds? definition and examples in film'. Last accessed 30 Jan 2021.

URL: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-the-rule-of-thirds/>

filmsprache (2016), 'Bildkomposition'. Last accessed 25 Jan 2021.

URL: <http://filmsprache.blogspot.com/2016/08/bildkomposition.html>

FortisGreen (2021), 'Stephan vorbrugg'. Last accessed 12 Feb 2021.

URL: <https://www.fortisgreen.de/stephan-vorbrugg/>

GoldenGlobes (n.d.), 'Wes anderson'. Last accessed 25 Feb 2021.

URL: <https://www.goldenglobes.com/person/wes-anderson>

Goldstein, E. B. (2008), *Wahrnehmungspsychologie: der Grundkurs*, 7 edn, Spektrum Akademischer Verlag, Berlin.

Heimrath, Y. (2021), 'Yoshi heimrath - director of photography - about'. Last accessed 12 Feb 2021.

URL: <http://yoshiheimrath.com/about.html>

Hickethier, K. (2001), *Film- und Fernsehanalyse*, 3 edn, J. B. Metzler, Stuttgart - Weimar.

- IMDb (n.d.a), ‘Kalte haut’. Last accessed 12 Feb 2021.
URL: https://www.imdb.com/title/tt0443071/awards?ref_tt_awd
- IMDb (n.d.b), ‘Stanley kubrick’. Last accessed 25 Feb 2021.
URL: <https://www.imdb.com/name/nm0000040/>
- Kamp, W. (2017), *AV-Mediengestaltung - Grundwissen*, 6 edn, Verlag Europa-Lehrmittel, Haan-Gruiten.
- Katz, S. D. (2004), *Die richtige Einstellung - Zur Bildsprache des Films*, 5 edn, Zweitausendeins, Frankfurt am Main.
- Melanson, J. (2017), ‘The rule of thirds in 5 minutes — creating more dynamic framing’. Last accessed 30 Jan 2021.
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=HMjvultQpmw>
- Mercardo, G. (2010), *the filmmaker’s eye: learning (and breaking) the rules of cinematic composition*, 1 edn, Taylor & Francis Ltd, London.
- Müller, A. H. (2010), *Geheimnisse der Filmgestaltung: Das Handwerk. Die Regeln der Kunst.*, 2 edn, Schiele und Schön, Berlin.
- Myers, D. G. (2014), *Psychologie*, 3 edn, Springer Verlag, Berlin, Heidelberg.
- Negenborn, D. (2016), ‘Die blende’. Last accessed 17 Jan 2021.
URL: <https://www.filmmachen.de/film-grundlagen/bildgestaltung/blende>
- Nestroy, M. (2020a), ‘Markus nestroy - director of photography - about’. Last accessed 12 Feb 2021.
URL: <http://markusnestroy.com/site/Home.html>
- Nestroy, M. (2020b), ‘Markus nestroy - director of photography - home’. Last accessed 12 Feb 2021.
URL: <http://markusnestroy.com/site/about.html>
- Petrasch, T. and Zinke, J. (2003), *Einführung in die Videofilmproduktion*, 1 edn, Carl Hanser Verlag, München.
- Schmidt, U. (2000), *Professionelle Videotechnik*, 2 edn, Springer Verlag, Berlin Heidelberg.
- Sälzle, J. (2018), ‘Anamorph filmen’. Last accessed 16 Jan 2021.
URL: <https://dielichtfaenger.com/blog/anamorph-filmen>
- StudioBinder (2020), ‘Ultimate guide to camera shots: Every shot size explained [the shot list, ep 1]’. Last accessed 23 Jan 2021.
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=AyML8xuKfoc>
- vierundzwanzig.de (2014), ‘Gespräch mit benedict neuenfels über seine arbeit als kameramann’. Last accessed 12 Feb 2021.
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=zYXhg5oP06Y>

Literaturverzeichnis

Vineyard, J. (2001), *Crashkurs Filmauflösung -ameratechniken und die Bildsprache des Kinos*, 1 edn, Zweitausendeins, Frankfurt am Main.

Weidenbach, B. (2020), 'Ranking der erfolgreichsten deutschen kinofilme nach anzahl der besucher in den jahren von 2010 bis 2019'. Last accessed 15 Feb 2021.

URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1087424/umfrage/erfolgreichste-deutsche-kinofilme-nach-besucheranzahl-in-deutschland/>

Filmverzeichnis

Abrams, "J. J." Jeffrey Jacob (2013): *Star Trek Into Darkness*, USA: Paramount Pictures.

Akerman, Chantal (1975), *Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles*, Belgien/Frankreich: Paradise Films.

Anderson, Wes (2014), *The Grand Budapest Hotel*, Deutschland/USA: Fox Searchlight Pictures.

Anderson, Wes (2001), *The Royal Tenenbaums*, USA: Touchstone Pictures.

Coppola, Francis Ford (1972), *The Godfather*, USA: Paramount Pictures.

Cox, Alex (1986), *Sid and Nancy*, UK: Initial Pictures.

De Palma, Brian (1987), *The Untouchables*, USA: Paramount Pictures.

Gibson, Mel (2006), *Apocalypto*, USA/Mexiko/UK: Icon Productions.

Gilliam, Terry (1998), *Fear and Loathing in Las Vegas*, USA: Rhino Films.

Gunn, James (2014), *Guardians of the Galaxy*, USA: Marvel Studios.

Haneke, Michael (2005), *Caché*, Frankreich/Schweiz/Deutschland/Italien: Les Films du Losange.

Hooper, Tom (2010), *The King's Speech*, UK/USA/Australien: See-Saw Films.

Joon-ho, Bong (2003), *Memories of Murder*, Südkorea: CJ Entertainment.

Kubrick, Stanley (1975), *Barry Lyndon*, UK/USA: Peregrine.

Kubrick, Stanley (1980), *The Shining*, UK/USA: Warner Bros.

Kwon-taek, Im (1993), *Seopyeonje*, Südkorea: Taehung Pictures.

Lee, Spike (1995), *Clockers*, USA: Universal Pictures.

Leone, Sergio (1966), *The Good the Bad and the Ugly*, Italien: Produzioni Europee Associate (PEA).

Lucas, George (1977), *Star Wars*, USA/UK: Lucasfilm.

Médem, Julio (2001), *Lucía y el sexo*, Spanien/Frankreich: Alicia Produce.

Mendes, Sam (2002), *Road to Perdition*, USA: Dreamworks Pictures.

Mendes, Sam (2015), *Spectre*, UK/USA/Schweiz/Mexiko/Italien/Marokko: Columbia Pictures.

Miller, George (2015), *Mad Max: Fury Road*, Australien/Südafrika/USA: Warner Bros.

O'Connor, Gavin (2016), *The Accountant*, USA: Warner Bros.

Rodriguez, Robert/Miller, Frank/Tarantino, Quentin (2005), *Sin City*, USA: Dimension Films.

Scott, Ridley (2000), *Gladiator*, USA/UK/Malta/Marokko: Dreamworks Pictures.

Scott, Ridley (2015), *The Martian*, UK/USA/Ungarn/Jordan: Twentieth Century Fox.

Tarantino, Quentin (1994), *Pulp Fiction*, USA: Miramax.

Tykwer, Tom (2006), *Perfume - The Story of a Murderer*, Deutschland/Frankreich/Spanien/USA/Belgien: DreamWorks/Constantin Film.

Villeneuve, Denis (2017), *Blade Runner 2049*, USA/UK/Kanada/Ungarn/Spanien/Mexiko: Alcon Entertainment/Columbia Pictures.

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, die von mir vorgelegte Arbeit selbständig verfasst zu haben.

Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus veröffentlichten oder nicht veröffentlichten Arbeiten anderer entnommen sind, habe ich als entnommen kenntlich gemacht. Sämtliche Quellen und Hilfsmittel, die ich für die Arbeit benutzt habe, sind angegeben.

Die Arbeit hat mit gleichem Inhalt bzw. in wesentlichen Teilen noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegen.

Gummersbach, 15. März 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Oleg Balan'. The script is cursive and fluid, with the first name 'Oleg' and last name 'Balan' clearly distinguishable.

Oleg Balan

Anhang

1. Interviewleitfaden
2. Interviewfragen
3. Experteninterview - Benedict Neuenfels
4. Experteninterview - Stephan Vorbrugg
5. Experteninterview - Markus Nestroy
6. Experteninterview - Yoshi Heimrath
7. Vergleich der Experteninterviews

Interviewleitfaden - Bachelorarbeit

Bildkomposition als filmisches Ausdrucksmittel –

Eine Untersuchung der technischen und künstlerischen Aspekte der Bildgestaltung im Still Image
von Oleg Balan

Einstieg

- Begrüßung und Dank für Zeit
- Kurz erläutern
 - o Thema: Bildkomposition als filmisches Ausdrucksmittel - Eine Untersuchung der technischen und künstlerischen Aspekte der Bildgestaltung im Still Image
 - o Vorgehen: Anfang Definition + Abgrenzung, technische & künstlerische Aspekte
 - Kurz die wichtigsten nennen
 - Erklärung des Aspekts, Begründung für Wirkung, Regelbruch
- Ablauf: Einige Fragen, jedoch ist jeder Input um dieses Thema herum erwünscht
- Dauer: bei einfachen Antworten ca. 30 min, bei ausführlichen Antworten länger möglich
- Datenschutz: Darf der volle Name genannt werden, sowie jegliche Antworten?

Einstiegsfragen

- Werden personenbezogen nach einer Zusage zum Interview erstellt
- Inhalt: Beruf / Werdegang / aktuelle Lage
- Wie definieren Sie den Begriff „Komposition/Bildkomposition“? Ist jedes Bild komponiert?

Schlüsselfragen

- Wie gehen Sie die Bildgestaltung einer Komposition an?
 - o Wann? / Wie planen Sie? → Storyboard? / Viewfinder?
- Wie stehen Sie zu den gesammelten Techniken?
 - o ‚Muss‘ man sie anwenden? Oder sollte man sie zumindest kennen?
 - o Welcher der Techniken verwenden/beachten Sie?
 - o Halten Sie irgendwelche Aspekte als zu theoretisch? (Nicht in der Praxis verwendet)
- In meiner Arbeit begründe ich jede Gestaltungsmöglichkeit mit einem Vorhaben, versuchen Sie wirklich jede Einstellung nach einem Ziel zu gestalten?
 - o Oder arbeiten Sie eher nach Gefühl?
- Wie stehen Sie zu meinen sogenannten ‚Regelbrüchen‘?
 - o Verwenden Sie welche?
- Wenn noch Zeit: Detailliert auf einzelne Techniken eingehen

Rückblick

- Zusammenfassung der Kernaspekte
- Dank für Zeit und die Mühe

Ausblick

- Information über Auswertung/ Zusendung finaler BA erwünscht?
- Verabschiedung

Interviewfragen – Bachelorarbeit

„Bildkomposition als filmisches Ausdrucksmittel –

Eine Untersuchung der technischen und künstlerischen Aspekte der Bildgestaltung im Still Image“
von Oleg Balan

- Wie gehen Sie die Bildgestaltung einer Komposition an?
 - o Was sind Ihre ersten Schritte und was ist für Sie am wichtigsten?
 - o Wann? (Planung vor dem Dreh / Nur beim Dreh)
 - o Welche Hilfsmittel verwenden Sie? (Bsp.: Storyboard / Nur Viewfinder)

In meiner Arbeit begründe ich jede Gestaltungsmöglichkeit mit einem Vorhaben, eine bestimmte Wirkung beim Zuschauer zu hinterlassen. Ein einfaches Beispiel wäre eine kleine Untersicht, um einen Charakter mächtiger wirken zu lassen.

- Wie sieht die Praxis da aus, versuchen Sie auch jede Einstellung nach einem Ziel zu gestalten? Oder arbeiten Sie da eher nach Gefühl?

In der E-Mail ist ein Bild beigefügt, welches die Themen darstellt, die ich in meiner Bachelorarbeit behandle. Jeder der Aspekte kann dafür verwendet werden die Aufmerksamkeit des Zuschauers zu lenken und den Kontext der Handlung zu betonen.

- Wie stehen Sie zu den gesammelten Techniken?
 - o Welcher der Techniken verwenden/beachten Sie?
 - o Muss man einige davon verwenden oder sollte man sie zumindest kennen?
 - o Halten Sie irgendwelche Aspekte für rein theoretisch? (Finden keine Anwendung in der Praxis)

Jeder der von mir behandelten Aspekte hat eine bestimmte Herangehensweise, um die jeweilige Wirkung beim Zuschauer zu erreichen. In meiner Arbeit versuche ich jeweils auch einen „Regelbruch“ dieser Herangehensweise zu erwähnen (Die Herangehensweisen sind natürlich keine richtigen „Regeln“, sondern Leitfäden für Techniken und Methoden). Ein Beispiel wäre diese Einstellung:



Normalerweise wird die übliche Großaufnahme genutzt, um Emotionen und Details eines Gesichts zu betonen. In diesem Beispiel schafft Tarantino im Film Pulp Fiction (1994) eine mysteriöse und bedrohliche Wirkung des nicht gezeigten Charakters.

- Wie stehen Sie zu sogenannten Regelbrüchen?
 - o Verwenden Sie solche?
- Meine These ist, dass so welche Regelbrüche mehr herausstechen und dadurch der Kontext stärker unterstützt wird als bei einer „normalen“ Anwendung der Gestaltungsmöglichkeit.
 - o Stimmen Sie als Experte mir zu?

Experteninterview – Benedict Neuenfels

Datum: 04.02.2021

Sprecher: ‚I‘ für Interviewführer / ‚BN‘ für Benedict Neuenfels

I: Wie definierst du den Begriff Bildkomposition? Ist jedes Bild komponiert?

BN: Ich unterscheide da sehr trivial. Der Unterschied liegt bei der Betrachtung, ich als Mensch oder ich als DOP. Ich als Mensch gliedere das in viele Unterkategorien. Die haben mit Erinnerungen, mit Gerüchen, mit Wahrnehmungen etc. zu tun. Was mich dahin bringt, dass ich relativ früh - wahrscheinlich so Anfang 40 verstanden habe, dass ich mich die ganze Zeit, in einem für mich gesehen virtuellen Raum bewege. Ich bewege mich in einem Raum, den ich mir selbst mache. Das ist Mensch a. Mensch b ist Professor und sagt natürlich: Bildkompositionen nutzen vielerlei Hilfsmittel, um den Blick des Zuschauers auf eine Geschichte zusammen mit einem Ort zu gewinnen. Das hat immer mit einem Ausschnitt zutun und dieser ist die Komposition.

I: Das war die Einleitungsfrage, die nächste Frage wäre: Wie gehst du die Gestaltung einer Bildkomposition an? Was sind die ersten Schritte und was ist für dich am wichtigsten? Wann gehst du diese an?

BN: Naja dem obliegt immer eine Art von Recherche, die von Mensch zu Mensch unterschiedlich ist. Also ich gehe gerne schwanger früh mit einem Format in die Orte, mit denen ich konfrontiert werde, innerhalb einer Geschichte. Das ist aber auch unterschiedlich – es ist davon abhängig, ob etwas vom Szenenbild vorgegeben ist, ob das historische Orte sind oder sonst irgendwelche Einflüsse. Ich versuche den Ort überhaupt erstmal wieder in dem Sinne komponiert zu sehen. Denn wenn ich aus einem Bus aussteige und in ein Ort gehe, hat der Ort oftmals noch Garnichts mit der Einstellung zu tun, die man dreht. Da gibt es den Szenenischen Haushalt und da gibt es schlichtweg die Wirkung. Von daher ist das so ein, wie soll ich sagen, ein menschliches Geflecht. Ich weiß oft noch nicht das Format, aber gehe mit irgendeinem Format oft rein. Einfaches Beispiel: Ich habe Formate schon oft geändert kurz vor Dreh. Also bei ‚Styx‘ zum Beispiel, habe ich eine Woche vor Dreh, weil als ich einfach die Summe der Erfahrung aus Test-Dreh Vorort und so weiter und so fort, alles hatte, habe ich gemerkt, dass ich im falschen Format bin. Ich musste das Format noch mal wechseln, weil ich eine falsche Physis hatte. Ich bin auch nur Schreibtisch Täter am Anfang und dann bin ich wie jeder andere auch und erlebe die Dinge. Aber ich muss den richtigen Aufgabenbereich stellen und ich versuche mir diesen wie gesagt in einem Format vorzustellen und dann geht man je nach Film und Projekt die Dinge durch und versucht zu gucken, bzw. versucht auch die Regie oder andere Beteiligte zu entscheiden, wie wenn sie Location Tour machen und sie sagen, ob die Halle mir gefällt und wenn sie mir aber nicht gefällt, sie zu fokussieren. Den eigenen Blick zu lenken, das hat oft mit - was weiß ich - nicht alles zu tun - das erfahre ich wie jeder andere auch erst, durch diese Prozesse. Ich versuche nur eine gute Aufgabenstellung zu setzen und diese auf einer einigermaßen adäquaten Weise - auf 360 Grad Dingern - zu dokumentieren. Somit kann ich später noch mal da drin die Perspektive suchen. Mit diesen und anderen Hilfsmitteln komme ich zu einem Verhältnis und zu einer Problematik. Zum Beispiel: Man muss mehr schwenken im Scope - um etwas oben zu sehen oder dass es ruhiger ist, wenn ich 1,66 drehe. Und auf solche cinematische Parameter kommt man dann. Daraus entsteht dann zusammen mit einer Sinnlichkeit, weil es ja auch um Großaufnahmen geht und die Möglichkeit von Lehre, von rechts links, radikale Kadrierungen und in wie weit der Filmemacher sichtbar sein will als Macher. Alle diese Dinge spielen natürlich eine Entscheidung auf das Format. Auf das Format nimmt ein Aspekt keinen Einfluss bei mir, das ist die technische Entscheidung. Ich kann alle Formate bedienen, das ist mein Luxus heute. Und das war in meinen Anfängen anders, aber das ist mein Luxus heute. Ich kann jedes Format was man möchte bedienen, und das ist das großartig, ich muss nur es ästhetisch und künstlerisch finden und das ist ein längerer Prozess.

I: Also gehst du deine Planung sehr früh an, also beispielsweise die Perspektiven oder Einstellungsgrößen?

BN: Ja klar, im besten Sinne. Ich bin ich als DOP im Gegensatz zur Regie, bin ich ja mehr unterwegs. In dem Sinne, dass ich vielleicht kühner Weise drei unterschiedliche Projekte - wenn ich besonders fit bin - im Jahr drehe. Das sind dann drei unterschiedliche Ideen, Projekte, etc. Ich will nicht, dass alle drei gleich aussehen. Das soll durch das Projekt, die richtige Perspektive gewachsen sein. Von daher tue ich natürlich alles dafür früh eingebunden zu werden. Es ist aber auch so, ich weiß nicht warum, aber in meinem Falle, ist es rein praktisch, dass ich sehr sehr früh in Projekte eingebunden werde - unbezahlt über Jahre. Aber das hat zumindest den Vorteil, dass man viel Zeit hat für die Arbeit der Vorbereitung und des Researches. Ich muss mir Ideen ja erarbeiten, die fliegen mir ja nicht einfach zu, weil ich Benedict Neuenfels bin. Ich muss mir sie genauso erarbeiten, wie jeder andere auch und dafür brauche ich Zeit, Passion, Engagement und Disziplin. Deswegen bitte ich Regisseure, wenn sie von irgendwas erzählen, dass sie mich auch, auch wenn sie das nicht so finden, frühzeitig mit einbinden. Sodass ich unbezahlt mit einem Projekt gehen kann, um mir einen Eindruck zu bilden, in welcher Welt das stattfindet und welche Problematik wohlmöglich auf uns zukommen. Also das ist so etwas, was Sinn macht. Wir wissen in Deutschland, dass 80-90% der deutschen Filme nicht an einem Talent oder einer Story scheitern, sondern schlecht hin, aufgrund einer schlechten Vorbereitung.

I: Was nutzt du für Hilfsmittel dazu? Ich habe in meiner Bachelorarbeit Storyboards angeschnitten, um Ideen möglicher Kompositionen zu visualisieren. Benutzt du auch welche? Nutzt du andere Hilfsmittel und wie bringst du deine Ideen ,auf Papier'?

B: Ich habe eine Sache, die habe ich nie geschafft, das war Zeichnen – leider. Da kann ich aber noch mal nachlegen - ich habe vor allem zwei Sachen, die nutzte ich schon immer. Das ist aber nichts Originelles. Das hatte ich zum ersten Mal einer Serie, wo ich noch analog immer mit meinem Fahrrad meine 8 Teile da irgendwo hingefahren habe. Als man mich dann gefragt hat, Szene das und das, habe ich stundenlang geblättert. Bis ich auf das iPad kam. Dass iPad hat den großen Vorteil, dass man die Dinge fotografieren und mit dem Stift darauf zeichnen kann. Das war für mich eine totale Befreiung, weil ich einfach schlichtweg in eine Location komme und kleine Strichmännchen rein malen kann und meine Sachen visualisieren kann. Das war Punkt eins und Punkt zwei - was ich immer noch mache - ich baue. Ich hasse basteln – aber da muss weit über meine Stränge springen. Jetzt habe ich eine Modeschau aufgelöst, in der Corona Zeit eineinhalb Monate lang, mit Playmobil Männchen. Davon habe ich einen kleinen Film gedreht und das in Einstellungen aufgelöst und anschließend das der Produktion geschickt. Das wurde dann auch abgesegnet und auch so gedreht. Dass einfache ist, sowas kann ich gut mit dem iPhone fotografieren, also mit der Artemis App, kriegt man auch Brennweite etc. hin. Dadurch krieg ich eine Dimension hin und fühle etwas. Beispielsweise kann ich dadurch auch Schnitt/Gegenschnitt sehen. Ich brauche ein bisschen was Gegenständliches. Und ich mach sonst auch Aufsichten. Also ich mach gerne Fotos, da male ich was rein oder ich benutze Playmobil Konstellationen zum Fotografieren. Den Rest kann man sich alles vorstellen. Da kann man auch wieder reinmalen, wo das Green oder das Blue reinkommt etc. Und letztendlich benutze ich eine Aufsicht, um mich zu organisieren. Also ein Ground-Floor Plan, wie die Kamera sich bewegt und wo was steht und so weiter. Das ist meine Grundlage und die mach ich auch immer vor Drehs, weil ich sonst alles vergesse. Ich will einen Rhythmus und eine Basis dadurch beim Dreh haben. Aber sei mal realistisch, wenn man am Anfang mit jemanden zusammensitzt, man ist enthusiastisch und meint man kann sich an alles erinnern. Dann hast du etliche tausend Details, mit Schauspielern, mit Drum und Dran. Dann musste 2 Monate später dich genau an das erinnern. Ich kann das nicht und habe noch nie jemanden erlebt, der sich an alles erinnern kann. Der erste Einwand ist dann 'Oh wow, das Motiv haben wir uns ja ganz anders vorgestellt'. Aber das ist eine gute Metamorphose und ich brauche diese Organisation dahinter. Ich muss darauf Licht-Pläne und andere etliche Sachen organisieren. Vieles beim Filmemachen, ist einfach ordentliche Planung.

I: Die nächste Frage bezieht sich wieder auf meine Arbeit. Ich begründe alle Gestaltungsmöglichkeiten mit einem bestimmten Vorgehen - vom Regisseur, DOP, Cinematographen – um eine bestimmte Wirkung beim Zuschauer zu hinterlassen. Wie sieht es da in der Praxis aus, gestaltest du jede Einstellung nach einem Vorhaben? Oder entstehen manche auch einfach aus Gefühl?

BN: Also ich bin da sehr vorsichtig. Erstaunlicherweise war da nie der Eitel mit mir selbst. Ich habe mich immer nur gefragt: wie schütze ich mich vor allem dem, dass ich mich so verhalte und du kannst dich nur schützen, indem du das Buch kapiert. Die Story und den Rhythmus einer Story verstehst. Dann kannst du kleiner oder größer werden. Das erste was verstanden werden muss, ist die Wirkung von der Aneinanderreihung von Bildern, nicht von Einzelbilder. Das ist jetzt ein bisschen diametral mit deinem Aufgabenfeld. Aber ich glaube nicht mehr, an ‚The Picture‘, ich glaube nur an ‚The Pictures‘. Witzige Anekdote: Ich habe mich mal gefragt, warum ich die oder die Preise bekommen habe. Also als jemand der neben mir steht und jemand der nicht eitel ist, und mich fragt: warum hast du diese eigentlich bekommen? Ich mein für was denn? Für welche Erfindung, was ist denn da so besonders dran? Wenn jetzt jemand anders fragen würde, kannst du das beantworten? Ich kam da drauf, dass es an einem Identitätsfaktor mit der Erzählperspektive liegt. In Bezug auf Ästhetik, Licht, und die Dimension von wann ist was im Show-Off. Wann ist was gut dramaturgisch. Also ich habe dann rückbezüglich gesehen, dass ich schon früh erstaunlich gut darin war, mit der Dramaturgie des Lichts. Da kann man Ästhetiken vorwerfen: es kann mal grüner - mal blauer. Das ist uninteressant, aber wenn man genauer hinguckt, ist die Homogenität des Ganzen angeht, was cool ist.

I: Also würdest du behaupten, dass du nicht jedes Bild einzeln gestaltest, sondern den Fokus der Gestaltung immer auf eine Szene bzw. den ganzen Film legst?

BN: Ich komme von der Kette, ich komm von einer anderen Seite. Das ist aber keine Qualitätsfrage, das ist nur eine Herangehensweise. Ich komme komplett von der anderen Seite. Ich bin sozusagen Regie-DOP. Ich komme vom Rhythmus. Ich komme vom Narrativen. Mir ist jetzt aufgefallen, bei einem Projekt, dass ich seit einem Jahr vorbereite, dass ich mich auch irgendwann mal auch um mich kümmern sollte.

I: Du meintest vorhin, dass du schon lange vor dem dreh die Einstellungen planst. Also auch im Bezug zu Perspektive etc. Deswegen ist meine Frage, ob du diese einzelnen Einstellungen auch nach einem gewissen Vorhaben planst? Oder betrachtest du, da auch nur die gesamte Story und dessen Rhythmus?

BN: Ja im Rhythmus - das versuche ich zumindest. Aber das gilt es immer zu überprüfen. Dazu muss man an die Wand hängen und noch mal angucken. Man muss dann auch schauen wo man kürzen kann. Ich habe erst immer so ein Organisationsvorschlag. Ich habe ja auch nicht das präzise Foto gemacht, sondern nur ein Round-about gemacht. Ich brauche einfach Organisationsfaden - wie so eine Dokumenten Ausstellung, wo ich morgens hinkomme und eine Griffigkeit feststelle. Sodas ich sofort erkennen kann: Aha die Szene, das wolltest du so machen, weil von da nach da. Damit kann ich im Anschluss alle Managementsachen lösen. Dadurch kann ich selber zu dem Punkt kommen, wo ich Ideen habe, wo ich die Figuren platziere, ob ich diese im Gegenlicht haben will, und wo die Dimension des Bildes liegt. Es gibt unterschiedliche Filme, es gibt ja auch unterschiedliche Stile. Das führt natürlich zu unterschiedlichen Sichtweisen für dieselbe Szene. Manche würden gewisse Einstellungen gar nicht machen, weil sie die nicht gut finden. Ich brauch erstmal eine Gliederung von einem Film, um dann in die Details gehen können

I: Also würdest du behaupten, dass du Bildkompositionen nicht einzeln gestaltest?

BN: Ich bin gegen das Einzelbild. Das interessiert mich wirklich nicht. Wenn ich das schaffe in einem Film ein einzelnes Bild beim Zuschauer in Erinnerung zu halten - was gar nicht mein Anliegen ist, aber wenn - das wäre toll, ich wäre charmiert. Aber es ist über nicht mein Ziel. Mein Ziel ist natürlich der Rhythmus. Das Verführen des Zuschauers. Meine ganzen Tricks, die ich anwende, um euch Zuschauer zu verführen, kriege ich nur in der Kette hin. Weil ihr Zuschauer wisst gar nicht, was ich in einzelnen Bildern gemacht habe.

I: Ich habe schon ein paar Gestaltungsmöglichkeiten aufgezählt, wie z.B. ... Das wäre meine nächste Frage, verwendest du diese Techniken selber?

BN: Ja. Abseits davon interessieren mich natürlich auch Räume, die nicht die nicht diese Regeln erfüllen, das ist aber kein Werbe-Charakter. Das geht natürlich nur, wenn wir irgendwie eine Figuration in einer Geschichte finden, wo möglicherweise eine solche Irritation interessant ist.

I: Würdest du behaupten, dass meine genannten Techniken kennen muss, als DOP/Regisseur? Muss man sie anwenden? Oder muss man sie zumindest kennen?

BN: Gute Frage, so spontan weiß ich nicht wie ich direkt darauf antworten kann. Ich würde wieder zurück darauf kommen, dass es einen Raum gibt, den ich vorfinde, das mag aber nicht der Raum sein, den ich filmen will. Wenn ich dazu komme, dass mir eine Seite nicht gefällt und ich eine andere Wirkung, als die im Raum vorfindliche Wirkung vorfinde, dann würde ich diesen Raum kreieren. Ich glaube an Raum und Wirkung, daher würde ich die Techniken als kreativpotenzial von cinematischer Interpretation sehen.

I: Hältst du manche genannten Aspekte der Bildgestaltung als zu theoretisch? Finden manche davon keine Anwendung in der Praxis?

BN: Nein, sie sind in der Theorie wertvoll, und finde auch dass sie auch unbedingt weiter behandelt werden sollen. Sie sind nichts anderes, als ein Aufruf auf das Bewusstsein, in den jeweiligen Technisierung einer Gesellschaft, auf Gestaltungen zu schauen. Ich kann dir ein Beispiel geben, ich habe einen Film gedreht, der kommt dieses oder nächstes Jahr heraus, der spielt 1920 in Wien. Dieser Film hat keinen einzigen geraden Winkel, alles ist expressionistisch schief. Sowohl außen und innen, wirklich alles. Der Zuschauer braucht drei oder- je nachdem, so fünf Minuten und er hat sich dran gewöhnt. Er akzeptiert die Welt dann genau so. Was will er danach sehen? Wenn ich die Hot-Number bei Minute 37 setze, dann wird die tendenziell verpuffen. Nach paar Minuten zählt nur noch Story. Alles andere schmiert unten im Boden. Das ist Dramaturgie. Das ist der Unterschied zwischen einem Still-Photographer, der auf eine fantastische Art und Weise Bewegung, Kinetik und Innerhalt in einem Bild bekommt, und Film, der dass, dass es immer nur durch das laufende Bild schafft. Mich interessieren nur die Bilder Ketten, mich interessiert das einzelne Bild nicht.

I: Am Anfang unseres Gesprächs habe ich meine ‚Regelbrüche‘ erwähnt. Das sind aber keine Regeln, das sind nicht unkonventionelle Vorgehensweisen von üblichen Gestaltungsmöglichkeiten. Ein Beispiel: Eine Großaufnahme wird bei einem Menschen überwiegend dafür verwendet, Emotionen und Details im Gesicht zu betonen. Tarantino hat in *Pulp Fiction* jedoch eine Großaufnahme von einem Hinterkopf gemacht, dessen Charakter zuvor nicht vorgestellt wurde. Dadurch wird eine mysteriöse und bedrohliche Wirkung von dem Charakter hergestellt. Solche Regelbrüche - meinstest du auch vorhin schon - entstehen bei dir auch aus dem Kontext. Wie stehst du allgemein zu dem Thema der Regelbrüche?

BN: Ich fang gar nicht an, wo du anfängst. Regelbrüche interessieren mich gar nicht. Es gibt überhaupt keine Regeln. Es gibt lediglich Zugangsformen – ich nenne es mal die Brille des Zuschauers. Es gibt gewisse Formen der Betrachtung, wo du eine Situation anfängst zu betrachten und die muss dann in eine andere Situation übertragen werden. Mich interessieren 17.000 ‚Regeln‘, die ich miteinander verbinde und im besten Sinne mache ich ein Cocktail aus all diesen Regeln. Mich interessiert nur die Wirkung - ausschließlich die Wirkung. Aber ich habe noch was anderes dazu zu sagen. wenn du beispielsweise was für eine bestimmte Zielgruppe machst, z.B. Generation 40. Dann musst du alles anpassen nach Generation 40. Also es gibt ja Outputs, an die man sich halten muss. Du drehst ja nicht immer die Wahrheit, am Ende gibt es das Produkt, welches beachtet werden muss. Es ist die Brille, die es macht. Es ist ganz entscheidend darauf zu schauen und zu wissen welche Anforderungen der Blick auf das Produkt hat. Im besten Sinne kriege ich das heraus, bevor ich überhaupt anfangen zu drehen. Ich habe auch schon erlebt, dass man einen falschen Film dreht. Die Produktion will den Film, du fotografierst den Film, die Regie inszeniert aber einen anderen Film. Die Produktion kommt dann auf die Kamera zu und sagt sie soll übernehmen. Wir sind die größte Blaupause. Das sind alles so Sachen, die da eine Rolle spielen.

I: Ich behaupte in meiner BA, dass diese Regelbrüche, bzw. diese nicht konventionelle Herangehensweise von bestimmte Gestaltungsmöglichkeiten, besonders herausstechen und den Kontext mehr unterstützen als die normale Herangehensweise. Der Zuschauer ist seit vielen Jahren in Film und Fernsehen, an diese typischen Regeln gewohnt. Wenn mal eine andere Art der Bildgestaltung verwendet wird, also die konventionelle Nutzung nicht eingehalten wird, fallen diese Bilder mehr auf. Stimmst du mir zu?

BN: Ja stimme ich vollkommen zu. Ist total wichtig und ein wichtiger Aspekt. Ich denke, ein weiterer wichtiger Aspekt wäre auch zu schreiben, dass der Zuschauer von vielen Machern unterschätzt wird, von seiner Wahrnehmungsmöglichkeit. Wie du erwähntest ist dieser sehr trainiert. Ich glaube zwei Sachen. Ich glaube zum einem, dass das Bild nur in der Kette verführen und verzaubern kann. Da geht es vor allem um die einzelne Wahrnehmung und die muss möglichst nah an der Erzählperspektive oder an einem Filmstil sein. Dann gibt es für mich noch das größte Faszinosum des Filmemachens, die Montage. Die kann am meisten bewirken. Das ist der magische Raum, die alles anders machen kann. Zurück zum ersten Punkt. Ich nenne dir ein Beispiel für die Verführung: Es geht um eine Szene, in einem Film, den ich in den neunziger Jahren gedreht habe, *der Skorpion*, mit Dominik Graf. Da ging es darum, dass ein Polizist jemanden festgenommen hat. Die Szene war es so geschrieben, dass derjenige der festgenommen wird, nicht richtig erkannt wird. Wir sollten eine Fahrt von links nach rechts zum Polizisten machen und dabei den Hinterkopf von diesem Jungen filmen - also der auf den der Polizist einspricht. Man überfährt den Hinterkopf, das dauert einen Moment, dann schneidet man um, und man sieht Over-shoulder vom Polizisten auf den Jungen. Was passiert eigentlich, wenn ich bei der Überfahrt einen Erwachsenen hinsetze, also eigentlich einen Anschlussfehler mache? Also bei der Überfahrt steht ein Erwachsener Mann vor dem Polizisten, beim Over-Shoulder Shot steht allerdings ein junge vor dem Polizisten. Was passiert beim Zuschauer? Die Frage stellt sich zur riesen Diskussion. Ich habe mich natürlich durchgesetzt und es war perfekt. Denn es geht um die Wahrnehmung, um den Konflikt, um die Lehrstelle der Fantasie. Und das ist toll. Cinematisch ist immer die Überraschung. Immer das was du nicht gedacht hast, ist cinematisch. Das ist ein absoluter fakt. Wrong-tracing ist das beste, deswegen lieben Menschen Investigations-Filme. Wrong-tracing ist das geilste, weil du überrascht wirst. Auf der anderen Seite gibt es auch andere Beispiele, bspw. das Fullfillment-of-needs, in einer Romantic-Comedy. Aber ich damit will nur sagen, dass die Verführung das wichtige ist und diese nur durch die Bilderketten entstehen. In diesem Bereich möchte ich gerne spielen.

Experteninterview – Stephan Vorbrugg

Datum: 05.02.2021

Sprecher: ‚I‘ für Interviewführer / ‚SV‘ für Stephan Vorbrugg

I: Meine Einstiegsfrage ist, wie definierst du den Begriff Bildkomposition und ist jedes Bild für dich komponiert?

SV: Ich selber müsste es für mich nicht definieren, weil mich ja keiner danach fragt, außer du jetzt in diesem Fall. Deshalb habe ich jetzt keine eigene Definition. Es gibt aber glaube ich von Peter Ward ein Buch, das heißt ‚Picture Composition‘ glaube ich, da fast er den Begriff auch eher weiter auf und sieht den Begriff Kompositionen wirklich zusammen mit allen Gestaltungsmerkmalen hinweg - wie du es machst. Mein Gebrauch des Begriffes ist eigentlich eher auf der rein optischen Seite: Die Gewichtung der verschiedenen Bildschwerpunkte zueinander. Also ich benutze das kompositorische auch eher, um das Still Frame zu beschreiben. Selbst wenn eine Bewegung vorhanden ist, ist eine Komposition dafür da, um quasi die Bildelemente in einer Art von abstrakter Balance zu bringen. Das ist sozusagen die Aufgabenstellung: nicht gleichwertige Elemente in eine gefühlte Balance zu bringen. Es kann sein, dass ich sehr Literatur geprägt bin, aber das ist auch einfach aus der Praxis heraus so: Bilder die quasi ‚nicht-komponiert‘ ausschauen, haben meistens einfach einen Mangel an Balance. Zur zweiten Frage ‚gibt es nicht kopierte Bilder‘, da schließe ein bisschen Watzlawick an: Man kann nicht nicht kommunizieren. Ich würde mal behaupten, dass jedes Bild eine Komposition hat, ob ich das will oder nicht, das ist doch letztendlich - in meiner Welt ein Beobachter/Zuschauer Phänomen. Also der Zuschauer wird mit seinen Interpretationsfähigkeit aus einer Komposition irgendwas machen. Was ich für Hilfskonstruktion verwende, das ist ja letztendlich nicht mehr als ein Baugerüst, dass ich nachher wieder wegschmeiße. Der Zuschauer wird aus jeder Komposition irgendwas machen, ob er der Komposition eine Bedeutung zuweist oder nicht, hängt davon ab ob ich es quasi schaffe eine gewisse Art von Regelmäßigkeit dahinter zulegen. Wenn ich das nicht mache, dann wird der Zuschauer das einfach durchwinken, weil es überhaupt keine Bedeutung hat. Wenn ich jetzt andere Filme anschau, lese ich die immer unter dem Vorzeichen der Komposition. Dadurch nehme ich auch Kleinigkeiten wahr, wie eine verwackelte Handkamera, die das ganze Spiel unterlaufen soll. Nimm ‚Das Fest‘ von Winterberg - zum Beispiel - oder ‚Dogma 95‘, irgendwie 20 Jahre alt, der versucht sich ja auch in Anti-Kadragen zum Teil. Letztendlich was ich da drin sehe, ist natürlich vor allem eine Anti Haltung, dass wäre dein Regelbruch so sagen. Er sagt all das was Konvention ist, interessiert mich definitiv nicht und ich werde keine Konventionen bedienen, weil der Film sich außerhalb der Konventionen aufhalten muss. Dann ist quasi jedoch auch diese ‚nicht-Komposition‘ eine Komposition. Die Bilder schauen nämlich nicht schlecht aus, die können ja trotzdem irgendwie was.

I: Wie gehst du deine Bildgestaltung einer Komposition an? Was sind die ersten Schritte oder was ist für dich am Anfang am wichtigsten?

SV: Jetzt müsste ich ein bisschen eingrenzen über was wir reden, über was das Sujet sozusagen ja. Wenn das Sujet eine szenische Produktion ist, im Sinne von - ich sag mal Spielfilm für Kino oder Fernsehserie oder ähnlichen. Dem nähere ich mich natürlichen ein bisschen anders, als ich das jetzt für einen Werbefilm machen würde.

I: Du kannst das gerne nur auf den Spielfilm beziehen, da meine Bachelorarbeit überwiegend auch nur Beispiele aus Filmen hat.

SV: Okay. Ich sag mal, einer der ersten Ansätze mit Sicherheit ist für mich mit dem ganzen Drehbuch auseinander zu setzen. Ich komm von ganz weit außen und versuche über das ganze Drehbuch eine Durchschnittliche Nähe zum Geschehen herauszufinden. Das betrifft dann das Gefühl einer durchschnittlichen Nähe, sprich Einstellungsgrößen und Winkel. Also ich sag jetzt mal ein konkretes Beispiel wie funktioniert: Wenn du dir *„Das weiße Band“* von Haneke anschaust, der ist ja in relativ vielen weiten Einstellungen gebaut. Das liegt daran - das wäre jetzt meine Interpretation der Komposition, dass der Zuschauer doch eine Art von Gesamtansicht haben soll und eigentlich die wechselseitig wirkenden Kräfte wahrnehmen soll. Wenn ich die Geschichte jetzt quasi durch zu viel Nähe auflösen würde, über den Schnitt hinweg, dann kann ich diese Interaktion nicht mehr so nachfolgen. Er macht keine Theaterbühne auf, auf der der Film abspielt. Das ist immer noch hochgradig filmisch, aber die mittlere Nähe-Distanz-Beziehung ist eher distanziert. Dann das Gegenbeispiel dazu, um das bisschen zu veranschaulichen: Bei einem Stoff, der extrem introspektiv ist, also quasi das Veräußerlichen von Gefühlen eines Protagonisten wichtig ist. Da muss man sehr schauen, was ist der Gefühlshaushalt. In so einem Fall werde ich mich natürlich viel mehr im Nah-Bereich aufhalten.

I: Also dein erster Schritt sind tatsächlich die Einstellungsgrößen und Perspektiven?

SV: Ja, das ist die erste Fragestellung genau. Also wenn ich jetzt sage am liebsten würde ich dem ganzen Geschehen z.B. eine Amerikanische verpassen, dann sehe ich im Kino die Mimik ganz gut und sehe den Kontext auch noch und so weiter. Oder ist es eher eine Totale, weil es episch sein muss oder bin ich ganz nah dran. So dann fange ich an die Differenzen zu machen. Dann fange ich an zu schauen, ob es jetzt quasi näher als der gedachte Durchschnitt ist oder ist die Szene weiter weg als der gedachte Durchschnitt. Danach fange ich an innerhalb der Szene zu schauen, ist das eine Szene, die jetzt entgegen der Grundregel relativ nah dran sein sollte. Mit nah dran verbinde ich vor allem sehr viel mehr Emotionalität, sehr viel Subjektivität. Wenn ich aber zu viele Nahen mache, dann fange ich ja auch an, dem Zuschauer letztendlich quasi den Überblick zu verwehren. Damit will ich sagen, dass ich die Einstellungen nicht isoliert betrachten kann. Also bei der ersten Szene muss man irgendwas hinsetzen. Aber ob sich letztendlich diese Art von Nähe-Distanz-Verhalten produktiv entfaltet - vom Zuschauer gesehen - hängt ja sehr davon ab wie die Szene davor war. Wenn die Szene davor schon sehr weit oder sehr nah war, dann tut sich dieses Stilmittel abnutzen. Das ist ein ganz großes Problem des deutschen Kinos meines Erachtens bzw. deutschen Fernsehens eigentlich, da wird versucht ganz viel in der Nahen ab zu Frühstück, weil die relativ kostengünstiger ist und Emotionen zeigt. Aber wenn irgendwann alles - alles in Anführungszeichen - sehr nah abgefeiert wird, dann entfaltet das keine Kraft mehr. Die Kraft kommt ja eher durch die Ausnahme: Dass ich die ganze Zeit sparsam bin, keine Nahen mache und dann kommt eine Nahe und die hauts dir um die Ohren. Das ist so ein dramaturgisches Mittel, welches ich zumindest berücksichtigen möchte.

SV: Natürlich hängt da noch ein anderer Gedankengang dran irgendwie: In dem Augenblick mit dieser Nähe und natürlich dem Winkel, aber die Nähe ist in dem Fall erstmal entscheidender, umso mehr ich Personen und Objekte isoliere, desto mehr nehme ich sie auch aus dem Kontext raus und desto mehr wird daraus eine Art von Objekt-Beschreibung. Das finde ich erzählerisch ziemlich unproduktiv meistens. Weil da kann man nur sagen: Das ist die Flasche, das ist der Vorbrugg, und das ist der Kugelschreiber. Das sind immer so sachliche Beschreibungen und einfach nur Ausdrücke. Das wird dann so ein bisschen grober Stil. Man kann Bilder auch bisschen länger stehen lassen, welche 2-3 Sachen enthalten, dann kriegt der Zuschauer überhaupt erst mal eine Interpretationsmöglichkeit. Indem dann eine Gewichtung der Sachen zugewiesen wird, wird es dann erzählerisch produktiv. Zum Beispiel von vorhin: Ist die Flasche wichtiger als der Vorbrugg? Wie sieht es mit dem Kugelschreiber aus? Diese Art von Uneindeutigkeiten sind erzählerisch natürlich produktiver als Eindeutigkeiten.

I: Wenn du an einem Film mitwirkst, wann gehst du die Bildgestaltung an? Und welche Hilfsmittel verwendest du? Storyboard/Bilder?

SV: Also ich würde mich letztendlich an die Regie anlehnen und schauen was sie braucht. Es gibt Regisseure/innen, denen hilft es ungemein, wenn man Bilder schnell konkretisiert, um darüber zu sprechen. Manche wollen lange über die Handlung sprechen, da ist die Auflösung völlig egal. Ich persönlich versuche mich eher aus dem Grund Verständnis heraus dahin zu arbeiten und empfinde, dass eine zu frühe Shot-List, mir eigentlich das Denken nachher weg macht irgendwie. Um ein Gefühl für den Film zu bekommen machts wiederum sinn recht früh mal konkret zu werden. Damit kann man dann schauen: Wie ist denn so der Sound des Films. also Es gibt einen ganz bestimmten Film, der das Arbeitsprinzip gehabt hat, ziemlich ruppig zwischen sehr nah und sehr weit zu schneiden. Der Film hat dadurch eine ziemlich harte Rhythmik und das noch im Cinemascope, das hat fast bisschen wehgetan beim Schauen. Der Film Carol (2015) - hattest du vielleicht gesehen - Ed Lachmann ist der Kameramann - bleibt relativ homogen in der Halbnahen. Diese Haltungsfrage hat auch was mit der Frage des Sounds zu tun. Wenn du in einer Einstellungsgröße gleich bleibst, dann ist der Sound per se unaufregender. Wenn ich einen großen Kontrast schaffe, ist es natürlich sehr viel mehr Action. Dieses Grundgefühl zu bekommen für die Handlung, ist mir wichtiger als die einzelnen Einstellungsgrößen im Bild. Klar wenn ein Produzent jetzt wissen will: Von wo schießen wir das Bild, was sind geile Bilder... Dann muss ich früh anfangen. Aber eigentlich glaube ich das es wichtig ist, das grundsätzliche Spannungsverhältnis der Figuren zueinander frühzeitig irgendwie zu verstehen und zu verstehen worum geht es in der Szene. Die Auflösung selber ergibt sich dann relativ einfach, weil diese Grund Parameter für sich klar hat. Eine andere Sache ist: Wo steht die Kamera? Weil das scheint mir die schwierigste Frage in dem ganzen Spiel zu sein. Wo steht die diese Kamera? Es geht dabei darum, dass einem klar wird: Was wird erzählt und wer erzählt die Geschichte. Vor allem im deutschen Fernseher ist es deshalb schon öfter passiert, dass man eigentlich keine Ahnung hat wo die Kamera stehen sollte und deswegen sie überall hinstellte. Dadurch haben sie sich so ein bisschen in die Allgemeinheit rein geflüchtet. Solche Bilder werden ganz schnell so ein bisschen breiig.

I: Also um das zusammen zu fassen, du versuchst Bildgestaltung eher früh anzugehen, aber es geht auch spontan?

SV: Ich wechsele mal das Bild: Wenn ich prinzipiell verstanden habe, dass wir heute Abend Nudeln Essen wollen mit einer roten Soße, dann sind wir ja einig darüber, dass es Soße gibt und dann kann ich in dem Augenblick in der Küche anfangen zu schauen ob wie ich das koche. Wenn ich aber überhaupt kein Gefühl habe, soll es heute Abend scharfes Essen oder eher leichtes Essen geben, oder gibt es eine Suppe, also wenn ich so überhaupt gar nicht weiß was es zu Essen geben wird, dann kann ich auch schwer einkaufen gehen, denn dann alles unklar.

I: Ich glaube ich verstehe jetzt wie du das meinst. Je nachdem wie du es die Story verstehst, würdest du früher anfangen oder eher entspannter damit umgehen, also auch später anfangen können. Richtig?

SV: Genau. Ich hatte mal einen Regisseur gehabt, der musste bei der Einreichung schon den Stil des Films promoten. Parallel musste ich mich bei ihm ein bisschen promoten. Aus diesem Grund haben wir natürlich eine Auflösungs-Session gemacht und eine Szene total Fancy aufgelöst, damit das dann richtig gut ankommt. Die Szene wurde dann lustigerweise auch, zwar nicht von mir, aber genauso später gedreht. Aber das wichtige daran war, dass eine Idee von Plan Sequenzen sehr früh umgesetzt haben, weil sie so prägend für den Stil des Films war. Das war für das Auflösungsgespräch total wichtig. Aber die frühzeitige Beteiligung steht für mich persönlich nicht an erster Stelle. Ich lehne mich da tatsächlich an die Regie an und handle je nach dem was sie so braucht. Ich habe da kein Leidensdruck. Eine andere Sache ist, wenn der Regisseur bspw. Totalen haben will, weil irgendwo im Pflichtenheft steht, dass es ein Produktion-Value im Film ist und somit sehr geile große Bilder braucht, dann würde

ich natürlich sehr früh anfangen mit dem Szenenbild darüber zu reden. Sodass sie Totalen dann auch was können.

I: Was für Hilfsmittel verwendest du, wenn du frühzeitig deine Bildgestaltung anfängst zu planen?

SV: Auch da würde ich sagen, dass es ein bisschen davon abhängt, welches Ziel man erreichen will. Also die Methodenwahl entscheidet bis zur Hälfte über den Weg. Wenn ich quasi schon bestehende Bilder nehme - was ich durch ausmache - dann verpflichte ich mich ja leider oft sehr auch für den Look. Wenn ich manchmal Playmobil Figuren benutze, dann tue ich mich ja sehr viel mehr über die Grundgerüst der Inszenierung Gedanken machen, obwohl die Bilder sich ja eher aus der Inszenierung heraus ergeben sollen. Dann helfe ich der Regie quasi aufs Pferd, weil die Rauminszenierung eher Ihre Baustelle ist. Falls ich das soll, helfe ich natürlich mit. Dass ist aber irgendwo ein geiler Trick von Kameramännern, wenn sie bei der Rauminszenierung helfen, haben sie mehr in der Hand und können für bessere oder auch schlechtere Bilder sorgen. Darum mache ich in dem Prozess auch gerne mit. Wenn ich in die Einreichung-Mappe mitgehe, also wirklich in die Bewerbung des Films, dann tue ich gerne Bilder aus anderen Filmen mit rein und baue aus denen etwas zusammen. Aber das ist nur für die Stil oder Look-Findung wichtig. Für den wirklichen Hausgebrauch der Auflösung, habe ich so ein Gekritzelt bei mir, vielleicht kennst du diese Storyboard Bilder von Scorsese. Der macht in seinem Drehbuch so Strichmännchen Gekritzelt rein, um sich da so ein paar Merker zu machen. Es ist so abstrakt, dass eigentlich nur zu erkennen ist, dass irgendein Mensch erkennt, sowie wohin er schaut und in welcher Einstellungsgröße das Bild ist. Das kriegt man einigermaßen immer hin. Diese abstrahierte Zeichenweise hilft dahingehend, insofern dass man hochgradig flexibel bleibt, wenn der Drehort beispielsweise noch nicht lange klar ist. An jedem Drehort kann man die gekritzelteten Sachen dann halbwegs umsetzen. Ich habe auch damit gearbeitet, dass wir schon Motivbesichtigungen gemacht haben, bei denen ich dann Fotos gemacht habe. Ich fotografier dann ein bisschen durch und mache daraus ein kleines Fotoboard. Das Problem ist, man kommt aus solchen detaillierteren Plänen schlecht wieder runter, wenn der Plan nicht umsetzbar ist - aus Zeit, Geld, Motiv Gründen. Dann fällt dir alles zusammen. Darum ist eine Grundstruktur besser, bei der man sagt der Rhythmus ist: Nah Nah Nah Nah, Weit, Halbnah Halbnah Halbnah, Weit, Ende. Wenn ich diesen Grundrhythmus mal habe, kann ich den in eigentlich fast jedem Motiv spielen. Das ist wie ein Notenblatt, das man fast auf jedem Klavier spielen kann, egal ob ich in Hamburg oder München bin. Von anderen Kollegen weiß ich, dass sie sich da pragmatisch rausaushalten und sagen gesehene Motive direkt der Auflösung zu sagen. Das hat den großen Vorteil, dass man halt sehr spät mit dem Auflösen anfängt und man weniger Zeit vorher investierte. Es kann auch durchaus passieren, dass Auflösungen, welche eineinhalb Jahre geplant werden, eh drei Mal verwirft – das gehört auch dazu und ist auch in Ordnung, aber es geht wahnsinnig viel Zeit verloren, die kein Mensch bezahlt. Irgendwann ist es halt einfach eine ökonomische Frage.

I: In meiner Arbeit begründe ich jede meiner Gestaltungsmöglichkeiten mit einem bestimmten Vorhaben vom Regisseur/DOP/... Einfachstes Beispiel: Kleine Untersicht, um jemanden mächtiger wirken zu lassen. Wie sieht das bei dir in der Praxis aus, versuchst du auch jede Einstellung nach einem bestimmten Vorhaben zu gestalten?

SV: Es gibt glaube ich übergeordnete Ziele. Es gibt einen Grundsound und es wichtig zu verstehen, wie verhalte ich mich zum Grundsound. Wenn ich nach der Probe das Gefühl habe, dass eine etwas distanziertere Kamera hier einfach richtiger ist, dann muss halt diese Art von Gefühl sich eher durch die Szene durcharbeiten. So wie du es beschreibst, dass jede einzelne Einstellung ihre eigene Funktion hat, ist das so eine Einzel Auslese Art. Die filmische Szene, die mich sehr viel mehr interessiert, ist eigentlich, wenn die gesamte Szene aus einem Guss daherkommt. Das heißt nicht eine Einstellungsgröße. Ich finde es total blöd, wenn die Haltung der Kamera mit jeder Einstellung sich ändert. Das ist was im Französischen auch öfters gemacht wird: die Einstellung ist die meine Einstellung. Einstellungsgröße und Perspektive hat mit meiner eigenen Einstellung zu tun. Ich entwickle eine bestimmte Einstellung zu einer Szene und versuche die dann eher zu halten. Das heißt wenn ich quasi weiß, wir müssen aus pragmatischen Gründen bisschen schneiden, wir haben hier und da ein

Gespräch und wollen Schuss/Gegenschuss und so weiter. Dann versuche ich mir eine Grundhaltung des mysteriösen beschönigten, spannungsreichen, unklar, etc., eher durch die Szene durch zu tragen füge mich dann auch einem Einstellungsgrößen Wechsel, den man aus pragmatischen Gründen hat. Aber ich würde nicht jeder Einstellung eine eigene Funktion zu machen, weil Ich glaube, dass man sich damit ganz schnell vor die Regie und vor der Erzählung schiebt, weil es quasi zu viel Lese-Anweisungen sind.

I: Das heißt du achtest auch nicht auf die einzelne Einstellung, sondern versuchst deine Gestaltung eher auf die einzelnen Szenen oder den gesamten Film zu beziehen?

SV: Wenn du dir gute Filme anschaust und daran auch Spaß hast, dann kann man immer so ein paar Grundregeln finden, die über den ganzen Film laufen und dann gibt es auch ein paar Regelverstöße. Das sind Szenen, die sich dann dagegenhalten sollen, sozusagen. Aber ich glaube nur im Deutschen Fernsehen ist da so, dass jede Einstellung eine Bedeutung hat, also auch da ist es nicht immer so. Tolle Kollegen sehen das auch eher so, dass eine ganze Szene eher eine Grund Stimmung haben soll. Diese kann je nachdem einfacher, schwerer, komplizierter sein. Es gibt eine einfache Grundregel, die ich ganz charmant finde: komplizierte Sachen sollte man sehr einfach erklären und einfache Sachen sollte man sehr kompliziert erklären. Damit es immer spannungsreich bleibt. Also als Beispiel, sollte eine Boy-meets-Girl Geschichte kompliziert erzählt werden und die Geschichte von einem Wall Street Betrug sollte einfach erklärt werden. Daraus ergibt sich ganz viel.

I: Ich habe am Anfang unseres Interviews schon einige Gestaltungsmöglichkeit aus meiner Arbeit aufgezählt. Ich kann sie dir auch eben alle per Bildschirmübertragung zeigen. Dann kannst du sie dir eben durchlesen und anschließend würde ich dazu eine Frage stellen.

SV: Wäre ich jetzt dein Prüfer, würde ich schon sofort ein bisschen reflexhaft sowas sagen wie: Im künstlerischen gibt es keine Regeln. Das ist natürlich jetzt Spießler-Kram irgendwie. Aber es gibt die Konvention, dass eine gesellschaftliche Übereinkunft, aber es gibt definitiv keine Regeln.

I: Das habe ich am Anfang meiner Arbeit auch erklärt. Dass es keine Regeln sind, sondern lediglich Leitlinien für bestimmte Techniken und Methoden zur Bildgestaltung.

SV: Achso okay gut, ich wollte das auch nur kurz erwähnen. [liest sich alles durch] Okay alles klar, stell ruhig deine Frage.

I: Meine Frage wäre dazu, welcher der Techniken verwendest du? Empfindest du, dass man sie anwenden muss, oder sollte man sie zumindest kennen? Also verwendet man einige Regeln davon überhaupt in der Praxis an oder findet man sie nur in der Literatur wieder?

SV: Also ich kann mal kreuz und quer springen, um auf alle einzugehen. Farben ist natürlich so ein Thema, das würde ich jetzt schon mal rausnehmen, weil Farben eher wirklich mit dem Szenenbild zusammenhängen. Über die Farbe allein habe ich keine Herrschaft drüber. Darum diese Trennung zwischen optischer und Lichtarbeit. Licht und Farbe wäre für mich ein einzelnes Kapitel und wenn das Szenenbild so gut ist, wie es ist, aber nicht besser ist, dann kann Farbe auch nur bedingt ein Gestaltungsparameter werden. Bei Kontrasten habe ich natürlich viel mehr Chancen Hand an zu legen. Ich sag mal so, wenn ich ein Objekt im Vordergrund heller mache, weil die Situation es erlaubt, dann wirds optischer meistens irgendwie auffälliger und auch meistens größer. Mittlergrau ist meistens weniger erkennbar. Wenn es aber ins schwarzes geht, kanns wieder richtig deutlich werden oder ganz wegfallen. Ich will nur sagen, wenn ich die Möglichkeit habe, wenn ich mit der Kamera noch das Bild am feinjustieren bin und gleichzeitig das Lichtpult sinngemäß neben mir habe, dann kann ich natürlich schon schauen: Aha das Objekt im Vordergrund ist gerade optisch recht dominant, wir können mit dem Licht ein bisschen weniger Aufmerksamkeit schaffen. Dadurch balanciere ich wieder. Das ist schon

etwas, was ich am Set oder auch in der Postproduktion mache. Natürlich setze ich die Helligkeit der Objekte und damit auch letztendlich den Kontrast, immer in Relation zu den optischen Gewichten. Also in meiner Welt, das ist auch die Fachliteratur, gibt es den Gedanken eines optischen Gewichtes, dass jedes Objekt haben könnte. Das kann alles Mögliche sein, wie ein Kopf oder die Flasche oder der Kugelschreiber. Diese optischen Gewichte kann ich steuern, durch eben bspw. Entfernung, Perspektive und ähnlichem. Interessant für das optische Gewicht ist sicherlich der See Strahl. Den gibt es in der Realität nicht, aber wenn jemand im Halbprofil irgendwo hinschaut, dann hat er in der Komposition eine bestimmte Blick Richtung und diese hat immer auch ein optisches Gewicht. Den Sehstrahl gibt es in echt nicht, aber in der Literatur ist das ganze Mittelalter voll davon und es ist nun mal trotzdem wirkmächtig. Damit ist diese Perspektive als ein Kompositionselement natürlich total wirksam. Ob ich eine Einstellung im Profil Halbprofil oder auch von vorne mache, kommt aus der Symmetrie heraus. Wenn sich Menschen direkt anschauen, wie wir es gerade machen, dann ist die Neigung zur Symmetrie ja erstmal größer. Da kann man sicher erstmal kurz gegen wehren, aber spätestens im Profil rutscht man eher wieder in die Drittel Regel rein, weil der Sehstrahl ein Gegengewicht bildet. Damit habe ich jetzt schon mal die grundsätzliche Komposition, Einstellungsgröße, Blickwinkel, goldener Schnitt und Drittel Regel mit reingenommen. Diese Aspekte sind alle total relevant und funktionieren glaub ich für mich sowohl in der Theorie als auch in der Praxis. Ich glaube bei aber, dass bei meisten Leuten diese Aspekte, nicht unreflektiert, sondern eher emotional reflektiert funktionieren. Im Sinne von, dass sie sich denken: ‚Stimmt das? Nein ich muss noch ein bisschen rutschen mit der Kamera. Ach, schau mal da noch mal hin - Nein das ist zu schwer - Ah, hier ist leichter - Okay so ist gut‘. Eher nach dem Gefühl reflektiert, das schon. Sowas wie das Linien und Flächen scheinen hier eher Hilfskonstruktion zu sein, die man natürlich etwas verdauen muss. Aber kommen doch sehr stark aus der der Malerei. Da wir im Film aber doch ein viel realistischeres und ikonischeres Medium sind, ist das mit Flächen und Linien eigentlich eher selten der Fall. Wenn du zum Beispiel den Film *Blade Runner* nimmst. Jetzt kann man persönlich zu dem Film stehen wie man will. Aber der hat sich in der grundsätzlichen Haltung und da kommen wir zum Punkt der Tiefenwirkung, der hat sehr stark auf sein Pflichtenheft geschrieben - wie fast alles was bei Kameramann Roger Deakins so ist - dass die Bilder eher zweidimensional wirken sollen. Das ist auch so eine Sache der Bildgestaltung: Will ich Bilder machen, die eher zweidimensional wirken, also die müssen gar nicht so eine plastische Tiefe haben, die müssen nicht mit so einer Illusion daherkommen. Zweidimensionale Bilder haben den Effekt, dass ein Bild als Bild wahrgenommen wird. Das wiederum soll eine gewisse Reflexionsleistung beim Zuschauer produziere. Wenn ich jetzt sage ich baue lauter Bilder die wie echte Szenen sind: Dreidimensional plastisch. Dann möchte ich auch die maximale Immersion haben. Sodass ich da wirklich eintauchen kann und in dieser Welt bin und am besten vergesse, dass da eine Kamera steht. So positioniere ich den Zuschauer ein bisschen, ob der in diese Story-Welt rein geht oder ob er auf sie drauf schaut. Deakins macht das in *Blade Runner* schlau, er arbeitet sehr viel sehr flächig. Die Figuren sind meistens meistens flach und dahinter eine Farbfläche usw. Für Deakins ist das Thema Flächen schon hoch konzeptionellen anwesend. In der Praxis in Deutschland ist so, dass du letztendlich aus solchen theoretischen Ansätzen nicht soweit kommst, weil die diese Power sowas umzusetzen nur ein, zwei oder drei Mal im Jahr vorhanden ist, so groß konzeptionell zu arbeiten. Also, um in diesen Flächen Gedanken zu arbeiten, ist das Geld gar nicht da, denn du musst trotzdem attraktive Bilder schaffen. Bei dem Punkt Linien müsstest du mir kurz helfen und erklären, was du mit diesen verbindest.

I: Linien im Bild – entweder realer oder imaginäre - sollen den Blick des Zuschauers lenken. Als Beispiel könnte man sich eine symmetrische Brücke vorstellen, bei der man von einem Ende zum anderen schaut. Die Linien der der Brücke leiten den Blick dann bis ans Ende der Brücke.

SV: Den Blick lenken mache meistens über die Größe eines Objekts oder auch die Helligkeit usw. Mir ist letztendlich Linienführung zu aufwendig. Das hat eine schon sehr symbolische Kraft und da habe ich meistens vor allem nicht die Power hinter, dass ich das durchhalten kann. Was ich persönlich nicht so erstrebenswert finde, ist es quasi ein, zwei, drei Bilder zu machen, die riesen Hingucker in ihrer Symbolik sind und der Rest ist dann ganz konventionell. Das ist eine grundlegende Haltungsfrage. Ich würde aber sagen, das entscheidet sehr darüber, wie ich mich mit den Brennweiten verhalte. Da gibt

es natürlich auch verschiedene Theorien zu der Brennweiten-Nutzung. Die einen sagen: Ich nehme eine Brennweite die pragmatisch gebraucht wird dafür, mach es damit und das funktioniert schon. Die anderen, die ein bisschen touristischer sind, sagen: Okay ich mach mal das mal weitwinklig bis normalbrennweite. Und weitere andere sagen: Ich nutze von Normalbrennweite bis telig. Dann macht man nicht den Sprung, dass man jetzt telig arbeitet und ein Weitwinkel dazwischen einbaut, sondern immer weiter Telig arbeitet, weil dies das ganze Raumgefüge wahnsinnig prägt. Das ist wirklich unangenehm, wenn jemand da so sprunghaft ist, finde ich persönlich. Du merkst wohin ich tendiere. Wenn du ein Film konzeptueller Weise, auch da kann man deinen Inhalt wieder einbinden, eher weitwinklig anlegst, dann hast du ein ganz anderes Linien- und Fluchtpunktverhalten. Weil im Weitwinkel die Linien, natürlich ganz stark dominant werden. Wenn du aber eher normalbrennweitig bis telig arbeitest, finde ich das zwischen durch total geil, mit einer wirklichen langen Brennweite eine totale zu schießen. Das geht natürlich nur bei riesen Motiven, weil du da die Linien ins grafische runter brichst. Linien funktionieren nicht als Tiefenindikator, sondern eher grafische Spielerein. Sie sind natürlich keine Spielerein, aber sie haben nicht diesen Tiefenmarker. Darum ist die Wahl der Brennweiten entscheidender. Man tastet sich im Vorfeld an sowas langsam heran und ich würde sagen, dass die Komposition nachher letztlich nur das Ergebnis eines langen Prozesses ist. Es kann auch sein, dass ich merke, dass ich jetzt den ganzen Film eher weitwinkliger angehen muss, aus verschiedenen Gründen wie Handkamera, kleinere Motive, etc., dann ergibt sich daraus auch eine Komposition. Ein Weitwinkel ist viel schwerer zu komponieren als eine Tele Einstellung zum Beispiel. Bei einem Weitwinkel bin ich viel mehr auf die Mitarbeit von den Schauspielern angewiesen als im Teleobjektiv.

I: Würdest du sagen, dass man all diese Techniken kennen muss als DP/Kameramann/etc. Natürlich sind Flächen und Linien schon spezieller, aber vor allem die anderen wie bspw. Drittel Regel. Wie stehst du dazu?

SV: Also das kann ich nur relativ beantworten, es kommt ein bisschen drauf an wo derjenige/diejenige hinwill. Also Ich glaube auch, dass man mit einem gewissen Dilettantismus und Nicht-Wissen, ziemlich gute Sachen machen kann, da habe ich überhaupt keinen Zweifel daran. Die Frage ist nur, ob das für einen dauerhaft funktioniert. Also diese Art von nicht reflektierter Bearbeitung. Wenn ich für mich spreche, ich brauche die diese Art von Hilfskonstruktion wie Drittel Regel, also diese Gerüste. Die helfen mir eine gewisse Konstanz herzustellen. Aber ich finde es überhaupt nicht wichtig im Sinne des Befolgens - im Gegenteil. Es gibt so Filme und Bilder, die versuchen revolutionär zu sein, die versuchen zu sagen 'ich schreib das neue Kino und ich mach so richtig geile Bilder' und die machen auch geile Bilder, weil die Bilder auf diese Art nicht üblich sind, sie sind eher die Ausnahme sozusagen. Aber wenn dann dieser Film, im Verlauf dessen, durch eine gewisse Un-Reflektiertheit in einen konventionellen Schuss Gegenschuss abrutscht, dann würde ich auch sagen, dass das revolutionäre ein falsches Versprechen war. Entweder machst du es revolutionär, aber dann muss du aber auch die ganze Zeit, nicht die Regel verstoßen, sondern neue für dich aufbauen. Das ist echt total toll, wenn du das kannst, die großen können das. Aber wenn du sagst, hier an dem Drehort, da fällt es mir total leicht gegen die Regeln zu verstoßen und geile Bilder zu machen. Aber bei einem anderen Drehort habe ich aber keine Ahnung und gehe in die die größte Konvention rein, dann finde ich das als filmisches Ergebnis ziemlich langweilig. Es gibt ja keine Minimalanforderungen an einen DP. Es gibt ja auch Leute, die sind DP und können tatsächlich extrem wenig mit Licht und Komposition umgehen und sind trotzdem auf ihre Art erfolgreiche DP's, weil sie irgendwie im Job drin sind. Also von müssen könnte nicht die Rede sein. Das hängt dann nachher auch ein bisschen davon ab, welches Künstler Bild ich von mir selber habe und wo ich eigentlich hin will. Wenn ich sage Ich möchte eigentlich mich schon mit den Großen messen und möchte mit in die Geschichte eingehen, dann muss man auch das Grund-Handwerkszeug unserer Zunft kennen und auch damit arbeiten können. Das Ziel von den ganz großen Filmemachern, nimm Tarantino, nimm Godard oder ähnliche, denen steht allen auf dem Zettel, das sie sagen: Ich hab euer Regelwerk erkannt, ich entwickle es weiter und ihr werdet meine neuen Regeln alle nutzen und als Standard machen. Das ist das Ziel der großen Meister. Nur wenn ich die Regeln verstanden habe und in der Lage bin sie weiter auszuführen und dann kopiert werde, dann ist der Olymp erreicht. Dazu muss

ich natürlich sehr viel mehr als das kleine Handwerk verwenden können. Also das ist total in Ordnung, wenn du das ausklammerst und dich auf das Still Image konzentrierst, verstehe ich vollkommen im Sinne der Arbeit. Aber der Aspekt der Zeit, der scheint mir ja quasi nochmal um 3 Längen stärker zu sein. Also ein Viertel des Weges, ist was du aufschreibst und drei Viertel des Weges, der von vielen aber nicht gegangen wird, ist die Zeit. Mit der Zeit kommt dann auch der Rhythmus rein und auch Dramaturgie. Ich glaube es ist immer eine Frage, welchen Anspruch man an sich selber hat. Möchte ich Vorsitzender von Bundesverband Kamera werden, dann sollte man die Regeln auf alle Fälle draufhaben, weil es einfach dazu gehört. Wenn ich als Künstler auf dem Cameraimage Festival gefeiert werden will, dann kann ich das auch wie Christopher Doyle machen, mit echt viel dope irgendwie und komme gerade deswegen zu guten Ergebnissen. Dann muss ich die Regeln nicht kennen, obwohl er sie bestimmt auch alle kennt.

I: Das war schon eine gute Überleitung zu meinem nächsten Thema. Zum Thema Regelbruch/ nicht konventionellen Herangehensweise. Benutzt du sie und entstehen sie bei dir bei der Planung oder spontan eher beim dreh?

SV: Das hängt davon ab, in welchem Raum ich arbeite. Wenn im Kino arbeite, dann ist es glaube ich ziemlich entscheidend, dass ich mir ein eigenes Regelwerk mache. Wenn ich Fernsehserien mache, dann gibt es ja vor bestehende Regeln und Erwartungshaltung. Da ist wirklich ein großer Unterschied. Es gibt Kollegen, die kommen aus dem Fernsehen und machen dann im Kino immer noch Fernsehen und dann bleibt das große Fernsehen und geht meist nach hinten los. Im Kino muss man schon ein eigenes Regelwerk, wenn möglich, bauen. Und das ist echt hochgradig komplex, denn das ist so, als würde ich sagen: Also das Bürgerliche Gesetzbuch, das gilt nicht mehr, schreib mal ein neues Gesetzbuch bitte - aber es soll das gleiche abdecken. Dann merkst du auf einmal: Die haben tausend Paragraphen gebracht, nur um das bürgerliche zu verhandeln. Dafür muss ich mich ja erstmal richtig hinsetzen und das kann dauern. Darum ist Kino so verdammt schwer, wenn du es ernst nimmst. Du musst so wahnsinnig viele Ideen für dich entwickeln, warum dieses und jenes wichtig ist und ob es verstanden wird. Bei Fernsehserien ist ja ein bisschen Netflix das Problem. Mit ihrem Glossy-Style schreiben die eine starke Konvention rein und geben dadurch sehr viel vor. Dann bist du eigentlich nur im Fahrwasser und entwickelst diese Vorgaben nur ein bisschen weiter oder interpretierst ein paar Sachen anders. Aber es gibt so einen Grundsound der einfach da ist. Man spielt halt in einem Orchester mit, das es schon länger gibt. Dieses verstehen der Regeln glaub ist schon ein schwerer Punkt. Eine Zeit lang habe ich auch versucht das über ‚Do's and Dont's‘ zu machen - also was gerade wichtiger ist und was weniger wichtig ist. Ich würde ja auch keine unnötigen Regeln machen. Als Beispiel: Immer, wenn der Protagonist traurig ist, dann gehe nah ran. Das ist mir zu stumpf, weil in dem Moment wo der Zuschauer die Regeln verstanden hat, wird sie sehr antizipierbar und damit auch künstlerisch langweilig. So machen es natürlich die meisten, dass sie sagen: jetzt habt ihr die Regel fünf Mal gehört, dann habt ihr sie auch gelernt und beim sechsten Mal mache ich ganz sicher das Gegenteil davon. Das ist genauso stumpf. Weil auch das Muster relativ schnell beim Zuschauer durchdrungen ist. Es gibt eine Grundhaltung, mit der man arbeitet: Wie loyal bin ich gegenüber dem Zuschauer, wie loyal bin ich gegenüber der Zählung. Das sind sicherlich tragende Sachen, daraus ergeben sich ein paar Regeln. Wenn es mehr eine objektive Beschreibung einer Situation ist, gibt es andere Bilder. Wenn es eher eine subjektive Introspektion ist und ich dem Gefühlshaushalt nahe komme, dann ist die Regel, dass ich wie ein Schauspieler die ganze Zeit das Gefühl für mich lebendig halten muss und dann ist jedes Mittel recht, dass dieses Gefühl trägt.

I: Also würdest du mir aber zustimmen, dass Regelbrüche sehr wichtig sind in der Bildgestaltung. Meine These ist auch die abschließende Frage. Regelbrüche stechen viel mehr raus, weil der Zuschauer als Konsument, alleine durch bspw. Netflix, so sehr an die konventionelle Bildgestaltung gewohnt ist, sodass Regelbrüche noch mal mehr auffallen. Stimmt du mir zu?

SV: Die Aussage würde ich erstmal so unterschreiben. Gleichzeitig aber: würde ich es nicht als vollumfängliche Aussage so stehen lassen. Ich glaube die Frage dahinter für mich ist: Wofür sind die Regeln gut? Die Regeln sind dafür gut, dass ich mit dem Zuschauer in Kontakt treten kann. Wenn ich jetzt ein Regelwerk entwerfe, dass der Zuschauer nicht mehr konsumieren kann und nicht mehr verstehen kann, dann rede ich nur mit mir selber, aber keiner redet mit mir. Das ist dann auch Quatsch. Der Regelbruch per se ist doch keine Leistung. Das ist dann irgendwie langweilig. Ich habe genug Studierenden Arbeiten betreut, wo sie sich so revolutionär sahen und alle Regeln gebrochen haben. Eigentlich haben sie nur gezeigt, welche Regeln sie im Wesentlichen nicht verstanden haben. Der Zuschauer schaut nur zu und sagt: Mach doch, ist mir egal, ich verstehe gar nicht wo ihr hinwollt. Dieser Band zum Zuschauer ist schon sehr wichtig. In dem Augenblick wo ich eine Geschichte erzähle, die hochkomplex ist, finde ich den Regelbruch überhaupt nicht wichtig. Das liegt daran, dass ich da ja sicherstellen muss, dass der Zuschauer alles versteht und da vertraue ich auch der Geschichte, dass die quasi schon das bahnbrechende ist. Wenn ich aber eine Boy-meets-Girl Geschichte mache, dann ist natürlich ein geiler Twist, total gut und wichtig. Wir haben Boy-meets-Girl schon paar Mal öfter gesehen. Darum kann ich das nicht so pauschalisieren. Aber um eine gewisse Aufmerksamkeit zu erregen, ist der Regelbruch natürlich wichtig.

SV: Regelbruch aus der künstlerischen Perspektive finde ich wichtig. Man ist trotzdem in einem Vertrauensverhältnis mit dem Zuschauer. Ich möchte mit dem Film auch gesehen werden. Ich mache den Film nicht für mich, das ist ein sozialer Akt. Darum ist es ganz wichtig meines Erachtens, da eine differenziertere Haltung zu bringen und zu überlegen: Wann breche ich die Regel und warum. Und wenn ich das für mich habe und der Zuschauer kann diese auch verstehen, dann wird es lustig. Aber den Regelbruch als solches zu unterschreiben, halte ich für pubertär.

Experteninterview – Markus Nestroy

Datum: 11.02.2021

Sprecher: ‚I‘ für Interviewführer / ‚MN‘ für Markus Nestroy

I: Meine Einstiegsfrage ist, wie würdest du den Begriff Bildkomposition definieren?

MN: Gute Frage... Ich glaub das ist die Kombination aller beteiligten Department und Menschen, welche letzten Endes zusammenfließen und in dem enden was die Kamera und die Optik sieht. Das ist ja nicht nur meine Arbeit - Ich habe einfach nur das Glück, dass ich sozusagen die letzte Instanz bin, durch die der Prozess durchgeht. Aber eigentlich sind ja vorher ganz ganz viele Menschen an Entscheidungen beteiligt, die alle zu diesem einen Bild führen. Wenn man jetzt eben vielleicht auch von der Fotografie spricht, dann ist es ja auch wirklich so. Als Beispiel: kennst du Gregory Crewdson? der hat ganz krasse Bildkompositionen und komponiert seine Bilder unfassbar aufwendig. Und ich habe dann fast das Gefühl, dass er einmal draufdrückt und das war es. Und da merkt man wirklich diese ganzen Sachen. Alle führen am Ende zusammen und machen das Bild aus. Also unendlich viele kleine Gedanken und Entscheidungen.

I: Würdest du behaupten, jedes Bild ist komponiert?

MN: Naja, Ja klar! Denn das Bild ist immer eine Entscheidung, du kannst ja beispielsweise auch nicht den Kopf überall gleichzeitig haben. Du drehst ihn wohin und konzentrierst dich auf eine Sache. Das heißt jedes einzelne Bild muss komponiert sein.

I: Wie gehst du deine Bildgestaltung an, was sind die ersten Schritte und was ist für dich am wichtigsten?

MN: Für mich am wichtigsten ist das Drehbuch und der Regisseur. Ich lese das Drehbuch, mache mir Gedanken, ich notier mir vielleicht auch schon Sachen oder stelle mir wie jeder Mensch, wenn er ein Buch liest, das Setting vor. Und dann spreche ich mit dem Regisseur darüber, um draufzukommen, ob er das auch so sieht oder er vielleicht das anders interpretiert hat. Das kann auch oft sein. Das ist der Grundstock und von da ausgehend überleg ich mir, wie ist die Dynamik, was wollen wir erzählen, was für einen Film ist das, was für Bilder sind notwendig, wie können wir das adäquat umsetzen? Also zuerst geht es wirklich nur um Wünsche, Träume, Vorstellungen, Visionen, Moods, um Gefühle. Also insgesamt die Frage: Was wollen wir? Das ist der Anfang und dann, wenn wir das einmal formuliert haben, was ganz schön lange dauern kann und eigentlich ein nie endender Prozess ist, dann gehts an die Umsetzung. Dann überlege ich mir: Wie komme ich denn jetzt zu diesen tollen Zielen, die ich mir gesteckt habe. Wie erreiche ich die? Das ist natürlich oft ein sehr steiniger Weg.

I: Wann gehst du deine Bildgestaltung an? Vor allem wenn es um große Projekte geht, wie Filme oder Serien.

MN: Da muss ich kurz rechnen. Ich würde jetzt mal sagen, so fünf bis sechs Monate vorher, ist für mich gut ranzugehen, bei einem Kinofilm. Das heißt aber nicht, dass ich dann ein halbes Jahr komplett dafür arbeite. Das ist einfach eher so, dass man schon mal das Drehbuch hat, man kann vielleicht mit dem Regisseur reden und bekommt schon mal die ersten Infos. Der sagt dann zum Beispiel, guck mal den und den Film - vielleicht machen wir das auch so. Und bei Serien, bzw. bei der einen Serie, die ich gemacht habe, bei *Freud*, war es natürlich länger. Da waren es wirklich sieben bis acht Monate ungefähr.

I: Wegen der Thematik? Oder wieso genau dauerte es bei *Freud* länger?

MN: Wegen der Größe. Du hast so viel Material. Das waren ja eigentlich 8 mal 50 Minuten. Das ist unglaublich viel und du hast ein fremdes Land, weil wir das alles in Prag gedreht haben. Es ist insgesamt sehr komplex. Dann ist es schon sehr gut, viel Vorbereitungszeit zu haben. Aber eigentlich die netto Vorbereitungszeit, wo wir konkret sprechen und im Büro sitzen und planen, die ist dann eigentlich auch nur zwei oder drei Monate. Und das ist eigentlich immer überraschend wenig, wodurch einem immer am Ende noch die Zeit davonrennt. Das kann man aber nicht ändern, das ist immer so.

I: Was für Hilfsmittel verwendest du bei der Planung deiner Bildgestaltung? Ich habe in meiner Arbeit nur das klassische Storyboard erwähnt, habe jedoch von den zwei vorherigen Interviews gemerkt, dass in der Praxis vor allem andere Sachen verwendet werden.

MN: Also jetzt gerade bin ich an einem Projekt, wo wir sehr viel storyboarden. Das heißt ich spreche mit dem Regisseur, wir notieren das schriftlich und treffen uns dann mit dem Storyboarder. Also momentan wie jetzt gerade auch über Zoom und erklären ihm unsere Pläne und erklären dabei auch wo die Leute stehen etc. Der Storyboarder zeichnet dann eine Skizze von den einzelnen Einstellungen, diese gehen wir dann zusammen durch und anschließend zeichnet er das konkrete Storyboard. Das ist zwar ein bisschen aufwendig, aber insgesamt finde ich, das es das perfekte Tool ist. Es gibt natürlich auch Kameralleute, die selber so gut zeichnen können und sich die Zeit nehmen, um das zu machen. Ich kann das nicht und ich habe auch nicht die Zeit dafür. Es gibt aber noch ein super Programm, das heißt Shot-Designer, das ist ein Grundriss Programm. Da hast du kleine Figuren, die du rumschieben kannst, kleine Kameras, du kannst alles Mögliche einfügen und kannst somit ziemlich schnell einen Grundriss erstellen von deiner Szene. Es hängt aber total von der Szene ab, welche Methode besser ist. Für manche Szenen ist es super ein Storyboard zu haben. Für andere ist es super wichtig ein Grundriss zu haben, wo zum Beispiel eben dieses Staging oder Blocking, bzw. die Inszenierung, also wo steht wer, sehr komplex ist. Sobald du mehrere Leute hast, die miteinander reden, ist das einfach ein unglaubliches Chaos und da hilft total einfach nur zu sagen: Wo stehen die alle. Der steht hier und dann geht der hier rüber. Das heißt aber das wir aufpassen müssen, wenn wir dort hinschauen und so weiter. Das hilft so sehr. Für den Film, den ich momentan mache, habe ich das Gefühl, dass es gut ist beides zu haben. Man hat das Storyboard und man hat den Grundriss. Man darf aber nie vergessen, das sind alles nur Anhaltspunkte und Kommunikationsmittel. Damit der Rest des Teams, die vielleicht nicht so viel Vorbereitungszeit hatten, auch wissen was los ist. Natürlich auch dafür, dass wir uns erinnern was wir mal besprochen haben oder für die Situation, dass wir sagen: Jetzt ist das aber vielleicht ein bisschen anders oder, wir haben unsere Meinung geändert oder wir hatten eine bessere Idee und machen es anders. Ansonsten gibt es heutzutage auch eine Menge an Apps. Also im Sinne von als Hilfsmitteln. Es gibt zum Beispiel eine App für den Sonnenstand: Wenn ich in eine Location komme und ich wissen will, scheint da um 17:00 Uhr die Sonne rein oder ist die dann schon weg an dem Datum, kann ich einfach die App nutzen. Früher - vor 10 Jahren - war das was ganz anderes, da musstest du einen Ausdruck haben von dem Sonnenstand an dem Ort und dann hast du da mit einem Höhenmesser geguckt. Jetzt kannst du mit einer App und mit Augmented Reality dein Handy draufhalten und siehst wie der Sonnenstand sein wird.

MN: Haben die anderen Interviewteilnehmer da auch Tipps für mich? Das würde mich gerade sehr interessieren. Ich bin nämlich immer offen für neues!

I: Die anderen Teilnehmer nutzen selbstgemachte Bilder, auf denen teilweise nachträglich skizziert wird, Playmobil Konstellation, oder Fotoboards, bei denen Einstellungen aus bestehenden Filmen verwendet werden.

MN: Ja das ist der klassische Weg. Das mach ich natürlich auch, also diese Suche nach Moods. Das ist ja sozusagen das Erstellen von einem Moodboard. Dabei guckst du welche Ebenen gibt es, wie sollten vielleicht die unterschiedlichen Figuren beleuchtet sein, welche Licht-Stimmungen haben wir. Anschließend geht man dann, umso mehr Zeit man hat desto genauer, in die Szenen rein und sucht

vielleicht für jede Szene einen Mood. Das man dann Sachen sagen kann wie: Das finde ich super von den Farben, die Bilder sind super vom Licht, das finde ich ein gutes Mood für die Bildgestaltung, für die Kadrage, da haben die total verrückte Perspektiven. Alles solche Sachen kann man damit machen. Dadurch bildet sich dann so ein kleines Universum für den ganzen Film. Man tastet sich quasi ganz langsam ran, wohin die Reise hingeht.

I: In meiner Arbeit begründe ich alle Gestaltungsmöglichkeiten, mit einem bestimmten Vorhaben vom DP, Kameramann, etc. Einfachstes Beispiel: Eine kleine Untersicht, um einen Charakter mächtiger wirken zu lassen. Wie sieht das bei dir in der Praxis aus, gestaltest du auch jede Einstellung nach einem Vorhaben, oder ist das eher meistens Gefühl?

MN: Ich glaube das es beides ist. Also es gibt so Einstellungen die mehr Aufwand erfordern als andere. Die sind vielleicht länger geplant. Wenn ich weiß, ich habe da eine große Szene, zum Beispiel mit verschiedenen Fahrzeugen und da ist ein Unfall auf der Straße. Dann muss ich das sehr genau vorbereiten und planen. Vielleicht habe ich dann noch VFX und ein Storyboard, welche ich beachten muss. Dann geht unglaublich viel Planung in dieses eine Ding, bzw. in dieses eine Bild rein. Dann gibt es andere Szenen, wo z.B. ein Dialog ist und da hat man nicht so viele Variationen. Dann sind es mehr Feinheiten in der Beleuchtung und vielleicht noch Nähe und Distanz. Sowas spüre ich dann aber oft am Set deutlicher, als ich es planen könnte. Dann schreibe ich in der Planung z.B. nur hin, dass ich eine Over-shoulder mache und dann ranfahre. Das ist ja relativ grob, ich habe noch nichts gezeichnet und auch vielleicht nur eine grobe Vorstellung vorher, aber entwickle dann den Rest am Set. Wenn wir die Szene inszeniert haben und dann noch kurz Zeit ist zu justieren, dann merke ich oft was jetzt für eine Stimmung herrscht. Also es ist beides, Planung und Gefühl. Man sollte auch beides drauf haben in jedem Moment. Es ergibt sich auch viel selber. Oft findet man den Stil des Films nicht vorher, sondern während des Drehens. Man kommt da in einen gewissen Flow rein, sodass der Regisseur und auch der Kameramann dann merken: Das ist unser Film und so funktioniert das. Die Planung muss aber trotzdem sein. Die Planung dabei hilft schon mal alle möglichen Optionen vorher abzuwägen, damit ich beim Dreh schon mal genauer weiß wo wir uns hinbewegen.

I: Würdest du also behaupten, dass du auch einzelne Bildkompositionen planst? Die anderen Interviewpartner behaupteten, dass sie eher auf den Grundsound und das Gefühl einer Szene oder anderen übergeordneten Einheit achten.

MN: Es ist beides. Natürlich hat man für manche Szenen ein großes Gefühl, das müssen wir transportieren. Manchmal ist es aber, dass du sehr wichtige Einstellungen hast, welche richtig viel erzählen. Die sind dann wichtig für den Film und wichtig, damit der Zuschauer die Dringlichkeit in diesem Moment spürt. Bei solchen Situationen kann man schon mal eine Einstellung konkret planen. Ein anderes Beispiel wäre, wenn man einen tollen Übergang haben will. In meiner aktuellen Produktion haben sehr viele Übergänge. Ich weiß nicht ob Watchman, die Serie, gesehen hast, aber die haben beispielsweise Match-cuts, die musst du ja genau planen. Da weißt du ganz genau, wir brauchen den Match-cut, weil wir vor drei Wochen den dazu passenden Shot gedreht, deshalb muss dieser genau passen. Dann bist du da technisch natürlich ein bisschen festgelegt. Es gibt halt technische festgesetzte und künstlerische geplante Einstellungen, die müssen einfach genau sitzen. Da ist die einzelne Planung halt unglaublich wichtig.

I: Du hattest dir ja die Fragen vor dem Interview bereits gewünscht. Der E-Mail hatte ich ein Bild mit meinen behandelten Aspekten der Bildgestaltung hinzugefügt. Ich würde nun auf die einzelnen Techniken eingehen. Welcher der Techniken verwendest du?

MN: Einstellungsgrößen definitiv, die sind alleine das wichtigste, wenn man etwas schriftlich notieren will. Da kommt man schnell immer wieder darin rein, dass man schreibt Close-up, man jedoch nichts Konkretes meint, weil ein Close-up von hier bis hier gehen. Man windet sich da manchmal ein bisschen

um die Entscheidung. Sonst finde ich die schon wichtig, alleine um zu gucken, wie ich das und das richtig plane, um früh sagen zu können, was für ein Einstellungsgröße verwendet wird. Einstellungsgrößen sind auf jeden Fall einer der wichtigsten Sachen. Kadrierung finde ich hängt wieder ein bisschen von dem gesamten Stil des Films ab. Da kommen Fragen auf, wie: Haben wir irgendeine crazy Kadrierung, versuchen irgendwas Besonderes zu machen. Das hängt natürlich auch sehr mit dem Bildformat zusammen. Filmen wir in Cinemascope, also 2,39 oder 2,35 oder 2,40:1. Das entscheidet ja ob wir eher alles in die Breite staffeln. Wenn ich jetzt ein Bildformat von 4:3 hätte, da kann nicht so gut einen Dreier machen, also drei Leute im Bild, da geht gerade mal so ein zweiter. Vielleicht wurde das Bildformat auch dafür gewählt, um viel Vertikal zu haben. Kadrierung ist spannend, aber ich finde sowas schwer im Voraus festzulegen. Ich habe das Gefühl, da hat jeder Kameramann bisschen so seinen eigenen Geschmack, welcher sich durch zieht. Ich finde es da schwierig sozusagen einen neuen Stil zu finden. Aber das ist eine spannende Frage finde ich, sodass man da auch unkonventionell ran gehen kann, was aber dann auch geplant sein muss und dann muss man sich auch wirklich daran halten. Das ist ja auch eine Kommunikationssache, weil auch die Operator, die es vielleicht gibt, müssen auch alles verstehen. Perspektiven sind auf jeden Fall wichtig. Finden wir ungewöhnliche Perspektiven? Was erzählen unsere ungewöhnlichen Perspektiven? Haben wir die normalen Perspektiven? Wie weit kann man das treiben, wie extrem wollen wir gehen? Wo stellen wir die Kamera hin? Wo kann sie überhaupt hinkommen? Damit kann man sehr tolle Sachen schaffen. Zum Beispiel, *Breaking Bad* lebt von wahnsinnig verrückten Perspektiven, wo die Kamera irgendwo reingebaut ist, in irgendwelchen Töpfen oder Kaffeemaschinen. Das ist so deren Signature-Ding. Goldener Schnitt und drittel Regel - beachte ich überhaupt nicht.

I: Da würde ich gerne kurz nachhaken, wieso nicht?

MN: Ich habe das Gefühl, das ist etwas womit man es lernen kann. Aber ich finde, das muss man irgendwie intuitiv wissen und ich habe das Gefühl das Leute, die eine Affinität zum Visuellen haben, die wissen es auch. Ich fand das immer komisch, weil das sehr konzeptionell ist. Da muss ich sagen das geht mir eher in Richtung Malerei und Analytik. Aus einer passiven Sicht ist das einleuchtend und super. Das ist ein tolles Mittel zur Analyse. Aber aus einer aktiven - schaffenden Sicht, ist es zu langsam und zu theoretisch.

I: Das wäre tatsächlich die nächste Frage, ob einige Aspekte davon zu theoretisch sind und bei dir in der Praxis keine Anwendung finden.

MN: Gut, dann lass uns das erstmal noch alle Punkte durchgehen. Würdest du kurz mit Linien und Flächen weiterhelfen?

I: Ja klar. Beide sind in irgendeinem Sinn dafür da, den Blick des Zuschauers zu kontrollieren. Linien führen den Blick des Zuschauers zu einem bestimmten Bildpunkt und Flächen halten den Blick des Zuschauers an einer bestimmten Stelle.

MN: Sehr theoretisch auch. Hatte ich bis jetzt selten, dass man das bewusst einsetzte. Ich glaube man setzt es ein, aber man setzt es unbewusst ein. Das ist eine Sache, die am Set passiert, also man entdeckt es plötzlich. Man hat einen Gang, ganz klassisches Beispiel, und am Ende ist ein Licht. Dann setzt man seinen Hauptcharakter ins Bild, dass er da genau rein passt, oder halt auch nicht reinpasst. Sodass es dramatisch zu läuft. Man hat sozusagen die Wahl mit diesem Muster zu spielen, bedient man es oder bedient man es bewusst nicht. Anderes Beispiel wäre, dass man sagt: Ich mach alles super symmetrisch und dann stellt man die Kamera ein bisschen raus aus dem Zentrum, um es wieder zu zerstören. Das könnte eine Herangehensweise sein. Aber das ist auch ein bisschen wie beim Punkt 4.5. Linien und Flächen sind auch besser für die Analyse als für die Praxis. Farben - unglaublich wichtig und unfassbar komplex. Das ist ein großes Thema und es betrifft immer viele Departements. Das betrifft das Szenenbild, Ausstattung, Kostüm, Licht. Das ist schwierig, weil man versucht alles zu planen, aber

letzten endlich ist das kein Labor, sondern ein aktives Filmset, wo Dinge passieren. Also die Farbpsychologie, wie wirkt welche Farbe, das kommt tatsächlich zu tragen - auch in der Praxis. Es ist gibt immer viele Diskussion, viele Moods, viele Tests mit der Kamera. Sodass wir schauen: Wie verhält sich zum Beispiel dieser Stoff, mit dieser Farbe, in diesem Licht. Oder Hautfarben - riesen Thema. Wie sieht die Hautfarbe von dieser Schauspielerin, mit diesem Makeup, in diesem Licht, mit dieser Optik, mit dieser Kamera, mit dieser Farbkorrektur aus. Es sind sehr viele Variablen und es ist sehr anstrengend. Dagegen sind Goldener Schnitt, Linien und Flächen easy. Aber Farben sind endlos. Kontraste - ja genauso wichtig, aber bisschen weniger komplex als Farben. Es gibt auch etliche, wie Lichtkontraste Farbkontraste, das läuft ja gefühlt die ganze Zeit mit. Hängt vielleicht auch davon ab, ob man mit Farbe arbeitet oder schwarz-weiß filmt. Das ist das tolle bei Schwarz-weiß, dass man so viel über Kontraste machen kann und das man da auch gut dem Zuschauer etwas vorspielen kann. Ein Rotfilter verändert das ganze Spektrum. Schwarz-weiß ist wirklich ein wunderbares Abstraktionsmittel. Da merkt man, wie krass wichtig Kontraste sind: In der Farbe, im Licht, in Kostümen, in Szenenbild, wann ist es zu viel, wann ist es langweilig. Die Frage ist auch immer noch, wie viel mache ich am Set und wie viel mache ich dann in der Farbkorrektur? Das muss man auch immer mitbedenken. das war früher nicht so. Das ist jetzt erst, seitdem man es digital in so einer guten Qualität machen kann, erst ein riesen Thema. Tiefenwirkung - klar immer. Manche Regisseure legen da mega viel Wert drauf - immer Tiefe Tiefe Tiefe. Andere Regisseure ist es irgendwie egal. Ich finde es immer gut Tiefe zu haben. Für mich macht es immer was Spannendes. Das heißt aber nicht, dass du hinter dem Schauspieler einen möglichst großen Raum brauchst, es kann auch sein, dass du bewusst den Raum beschränkst, reflektierende Dinge im Bild sind oder Dinge hast die schön in der Unschärfe aussehen. Du hast sozusagen viele Parameter und musst gucken wie du sie nutzt.

I: Gut dann hätten wir ja alle Aspekte durch. Um es zusammen zu fassen, würdest du behaupten, dass der Goldener Schnitt / Drittel Regel, sowie Linien und Flächen eher die theoretischen Gestaltungsmöglichkeiten sind und in der Praxis weniger Anwendung finden?

MN: Ja, ich würde sagen, dass sind eher die analytischen. Das sind Analysetools, die einem helfen sollen. Ich frage mich dann immer, ob zum Beispiel Renoir oder Monet, die Regeln auch wussten und ob sie sich dann ganz krass daran gehalten haben und ob sie dann auf ihre Leinwand vorher mal mit einem dünnen Stift Stellen markiert haben. Vielleicht hatten die einfach ein gutes Gespür, aber wir unterstellen ihnen dann die Nutzung von solcher Regeln, weil wir sie nicht mehr interviewen können. Vielleicht hatten diese auch schon diese Regeln und nutzten sie, weiß ich wirklich nicht.

I: Dann wäre die letzte Frage zu den einzelnen Gestaltungsmöglichkeiten aus meiner Arbeit, würdest du behaupten, dass man diese als DP/Cinmatograph/etc. kennen muss?

MN: Ja klar, du musst alles wissen. Du musst wissen welche Mittel gibt es, welche Regeln gibt es. Das ist auch Teil des: ‚Immer auf dem neusten Stand bleiben‘. Die Regeln verändern sich ständig. Seit es Instagram gibt, sind wieder quadratische Bilder angesagt, vorher war das gar nicht angesagt. Jetzt plötzlich gibt es unglaublich viel Hochformat wieder, weil die Leute zu faul sind ihr Handy zu drehen und es gibt beispielsweise jetzt extra Hochformat-Monitore. Das heißt du musst immer auf dem Laufenden bleiben und schauen was die Regel momentan ist. Und leider stehen sie nirgendwo, das ist ja alles in einem quasi im virtuellen Raum. Was ist los, was gibt es für Regeln? Wenn man sie dann kennt, kann man entscheiden, ob man sie nutzt, ob man mit ihnen spielt oder ob man bewusst dagegen ist.

I: Das ist eine super Überleitung zu meinem nächsten Thema, den Regelbrüchen. Was ich mit Regelbüchern meinte, habe ich am Anfang unseres Gespräches bereits erwähnt. Soll ich das noch mal kurz erklären?

MN: Nein, ich habe genau verstanden was du meinst. Das ist irgendwie ein Spiel mit Erwartungen. Ein guter Regisseur, ein guter Kameramann oder Kostüm- und Szenenbildner, kann damit ja auch visuelle Scherze machen. Wie bei zum Beispiel *Marie Antoinette* von Sofia Coppola, da lief moderne Pop-Musik. Das war Absicht, sie weiß ja das da ganz andere Musik laufen müsste. Sie macht damit genau das Gegenteil und das bedeutet dann sofort was. Oder der ganze Film ist mit schön geführten Dolly-Shots und Kranfahrten und plötzlich hast du eine wilde Handkamera drin. Oder wie in deinem Beispiel aus *Pulp Fiction*: Den einen Typen sieht man von hinten und der andere ist unscharf, was ist das für ein Bild für den Zuschauer? Das ist super und hat alles seinen Sinn. Das ist damit man auf sein Pflaster schaut und der Rest steht in Google. Das Schöne ist, wenn ich damit spielen kann und es hat ein Sinn. Also es kann ein Scherz, eine Erklärung, ein Hinweis sein oder macht einen einfach nachdenklich. Es gibt immer Regeln, auch in unserem Alltag. Selbst wenn wir uns anziehen: Ziehe ich die roten Schuhe an und bin bisschen crazy oder ziehe ich doch die schwarzen an und bin nicht crazy?

I: Das hat meine Frage fast schon beantwortet. Das bedeutet du würdest sagen, dass diese Regelbrüche einen künstlerischen Wert haben im Film?

MN: Ja sicher. Das ist immer eine Wahl der Mittel. Du musst wissen welche Mittel es gibt und wie du sie verwenden kannst. Das ist wie Handwerk, oder? Du musst wissen welche Knöpfe kann ich drücken, welche Sachen kann ich machen? Das blöde ist ja, wenn du eben nicht alles wüsstest. Dann wäre alles ein halber Zufall. Das kann man natürlich machen, aber wenn etwas ungewiss ist, kann man ja nicht stolz sagen, was man geschaffen hat, da es eher einfach passiert ist.

I: Verwendest du solche Regelbrüche selber und wie entstehen sie bei dir ? Eher in der Planung oder am Set?

MN: Ich würde schon sagen in der Planung auch. Manchmal kommen Ideen, dann sind es aber keine bewussten Regelbrüche. Es ist dann meistens eher der Gedanke: Wie kann ich den Zuschauer überraschen? Wie können wir da ein Witz einbauen? Wie können wir das unerwartet gestalten? Wie können wir ein Geheimnis machen? Dein Beispiel aus *Pulp Fiction* funktioniert, weil es auch ein Geheimnis ist. Wir machen so ein merkwürdiges Bild, weil wir ein Geheimnis schaffen wollen. Es erzählt eine Geschichte und ist immer spannend. Das ist auch irgendwie das Wesen von gutem Film oder Fotografie, dass die noch ein Geheimnis mitliefern und nicht alles offensichtlich ist. Es gibt irgendwas im Hintergrund, was mitschwingt und im Laufe der Handlung erzählt wird. Diese Regelbrüche sind, glaube ich, ein gutes Mittel dafür.

I: Eine These von mir ist, dass Regelbrüche mehr herausstechen und den Kontext dadurch mehr unterstützen. Würdest du mir das als Experte zustimmen?

MN: Ja, ist gut formuliert.

Experteninterview – Yoshi Heimrath

Datum: 16.02.2021

Sprecher: ‚I‘ für Interviewführer / ‚YH‘ für Yoshi Heimrath

I: Wie gehen Sie die Bildgestaltung einer Komposition an? Was sind Ihre ersten Schritte und was ist für Sie am wichtigsten?

YH: Zuerst gibt es eine Motivtour. Dort versucht man Alle Motive möglichst in allen Winkeln zu fotografieren. Aus den diesen Fotografien wählt man dann die interessantesten Perspektiven aus.

I: Wann gehen Sie ihre Bildgestaltung an? Vor dem Dreh oder viel auch vor Ort?

YH: Die ganze Planung wird im Vorfeld gemacht. Nur etwa 10 Prozent sind Improvisation am Set.

I: Welche Hilfsmittel verwenden Sie?

YH: Grundsätzlich wird für jede Szene ein Floorplan angelegt. Darauf sind die genauen Kamerapositionen im Raum zu sehen. Für VFX und Stuntshots wird zusätzlich ein Storyboard angefertigt.

I: Gestalten sie alle ihre Einstellungen nach einem gewissen Ziel, oder arbeiten Sie auch oft nach Gefühl?

YH: Bei mir unterliegt eigentlich Alles einer gezielten Gestaltung. Allerdings ist da auch immer Spielraum für Spontanes. Da man ja auch immer auf Veränderungen in der Planung eingehen muss. Ein Schauspieler spielt die Szene doch anders als angedacht. Z.B. im Sitzen anstatt im Stehen. Oder die Regie ändert ihre Inszenierung und die Schauspieler unterhalten sich nicht mehr im Stehen, sondern im Gehen. all das kann die Bildgestaltung und auch die Wirkung total verändern.

I: In der E-Mail ist ein Bild beigefügt, welches die Themen darstellt, die ich in meiner Bachelorarbeit behandle. Jeder der Aspekte kann dafür verwendet werden die Aufmerksamkeit des Zuschauers zu lenken und den Kontext der Handlung zu betonen. Wie stehen Sie zu den gesammelten Techniken? Welcher der Techniken verwenden/beachten Sie?

YH:

Bildformate: Sehr entscheidend für die Wirkung des Films. Mein Film „Wir sind Jung, Wir sind Stark“ arbeitet bewusst mit unterschiedlichen Formaten.

Objektive und Brennweiten: Auch hier ist mir eine konzeptuelle Auswahl extrem wichtig. Mit dem Look einer Optik, bestimmt man die ganze visuelle Basis eines Films.

Blende: Mit der Blende und somit auch der Schärfe hat man leider mittlerweile aufgehört zu gestalten. Da in der Regel eine sehr fokussierte Wahrnehmung und Lenkung gewünscht ist, dreht man in der Regel mit einer offenen Blende.

Einstellungsgrößen: Klar definierte Einstellungsgrößen sind der Schlüssel zu einem homogenen Film. Roger Deakens ist hier der Weltmeister in klar definierten Einstellungsgrößen.

Kadrierung: Kann den ganzen Inhalt und Tonus einer Szene verändern.

Perspektiven: Hier eine bewusste Abwechslung herbei zu führen ist für die Erscheinung eines Films sehr wichtig. Man kann über die Perspektive auch ganz bewusst den Inhalt des Films erzählen.

Perspektive verstärkt oder schwächt ab.

Goldener Schnitt und Drittel Regel: Ist jedem unterbewusst oder bewusst bekannt. Sollte man aber auch bewusst brechen, wenn der Inhalt des Bildes es verlangt. Auch andere Perspektiven wie die Zentralperspektive hat ihre Vorzüge. Frag mal Wes Anderson.

Linien: Entscheidend für die Wirkung von Kadrierung, Perspektive und Goldener Schnitt.

Flächen und Farben: Hier muss man immer auch im engen Austausch mit dem Szenenbilddepartment agieren. Im Colorgrading kann man hier aber auch noch später großen Einfluss nehmen.

Kontraste: Wird stark durch die Lichtsetzung beeinflusst. Auch im Colorgrading kann man hier noch einiges in der Wirkung verändern.

Tiefenwirkung: Kann man bewusst mit arbeiten. Wird aber leider auch oft übersehen oder als nicht wichtig empfunden.

I: Muss man die Aspekte verwenden oder sollte man sie zumindest kennen?

YH: Man muss nicht Alle Techniken immer verwenden. Man sollte sich aber immer über ihre unmittelbare Wirkung bewusst sein. Vieles wendet man unterbewusst an. Das kommt mit der Erfahrung. Einiges legt man in einem visuellen Konzept vorher fest und versucht sich daran zu halten.

I: Halten Sie irgendwelche Aspekte für rein theoretisch? Also das sie in der Praxis gar nicht verwendet werden.

YH: Ich habe das Gefühl, das Alle diese Aspekte immer auch in der Praxis Verwendung finden.

I: Jeder der von mir behandelten Aspekte hat eine bestimmte Herangehensweise, um die jeweilige Wirkung beim Zuschauer zu erreichen. In meiner Arbeit versuche ich jeweils auch einen ‚Regelbruch‘ dieser Herangehensweise zu erwähnen - Die Herangehensweisen sind natürlich keine richtigen ‚Regeln‘, sondern Leitfäden für Techniken und Methoden. Wie stehen Sie zu sogenannten Regelbrüchen? Verwenden Sie solche?

YH: Regelbrüche finde ich immer interessant. Sie sind sogar sehr wichtig, um Film erfahrbar und interessant zu machen. Wir werden mittlerweile immer wieder an neue Sehgewohnheiten herangeführt. Es ist aber genauso wichtig diese immer wieder bewusst zu brechen. Nur so kann künstlerisch interessanter Film entstehen. Hier gibt es auch gravierende Unterschiede zwischen Kino und Fernsehen. Leider Immer noch. Das Fernsehen möchte immer noch gewisse Sehgewohnheiten bedienen und traut sich nicht neue Wege zu gehen. Im Kino, vor Allem im Art House, aber auch bei großen Hollywood Produktionen wird dort doch immer noch deutlich mehr experimentiert.

I: Ich glaube, dass so welche Regelbrüche mehr herausstechen und dadurch der Kontext stärker unterstützt wird als bei einer ‚normalen‘ Anwendung der Gestaltungsmöglichkeit. Stimmen Sie als Experte mir zu?

YH: Auf jeden Fall stimme ich dem zu.

Vergleich der Experteninterviews

Nr.	Thema/Person	Neuenfels	Vorbrugg	Nestroy	Heimrath
1	Definition für den Begriff der Bildkomposition	Nutzung vielerlei Hilfsmittel, um Blick des Zuschauers zu gewinnen	Nicht gleichwertige Elemente in eine gefühlte Balance bringen	Kombination aller beteiligten Departments	-
2	Ist jedes Bild komponiert?	Ja	Ja	Ja	-
3	Zeitpunkt für den Start der Bildgestaltung	Sehr früh	Je nach Regisseur & je nach geschätztem Aufwand anders	Film: 5-6 Monate vorher Serie: 7-8 Monate vorher	-
4	Vorgehen und wichtigste Aspekte bei der Bildgestaltung	Auseinandersetzung mit dem Drehbuch + viel Recherche und Planung	Auseinander- setzung mit dem Drehbuch + durchschnittliche Nähe / Gefühl finden	Auseinander- setzung mit dem Drehbuch + Fragen beantworten: Was wollen wir? Wie erreichen wir das?	Erste Schritte: In einer Motivtour alle Motiven in Winkeln foto- grafieren
5	Hilfsmittel	360-Grad Aufnahmen, Bilder mit Skizzen, Playmobil Konstellationen, Aufsichten, Fotoboards	Fotoboards, Abstrakte Skizzen, Fotoboards, Grundrhythmen, Playmobil Konstellationen	Storyboards, Grundriss Programm, Moodboards, Handy-Apps	Floorplan, Storyboards
	Bezogen auf, die in dieser Arbeit gesammelten, Aspekte:				
6	Muss man sie anwenden?	Gestaltet nicht nach Regeln,	Nicht 'müssen', aber gute Gerüste	Nicht 'müssen'	Nicht 'müssen'
7	Muss man sie kennen?	sondern nur nach der resultierenden Wirkung	Je nach eigenem Anspruch/Ziel	Man sollte Sie kennen, um zu entscheiden, ob man sie verwendet	Man sollte sie kennen
8	Welche verwendest du / welche nicht?	"	Nicht: Farbe, Linien, Flächen	Nicht: Goldener Schnitt/ Linien/ Flächen -> eher Analysetools	In Zusammenarbeit mit Szenenbild: Flächen und Farben
9	Falss zu theoretisch - welche?	Keine, sehr Wertvoll für Theorie	Keine		Keine
10	Gestaltet von einzelnen Einstellungen oder nur größere Einheiten?	Gestaltet immer Einstellungsketten weil nur die Bilderkette zählt - nicht einzelne Einstellungen	Gestaltet bspw. Szenen nach über-geordneten Zielen / Grundsound - nicht einzelne Einstellungen	Plant viele Einstellungen auch einzeln. Aber manchmal auch größere Einheiten nach Gefühl	-

	Bezogen auf, die in dieser Arbeit erwähnten, Regelbrüche:				
11	Meinung	Gutes Mittel zur Verführung des Zuschauers	Gut zur Erregung von Aufmerksamkeit, jedoch sehr kritisch eingestellt	Haben künstlerischen Wert, gutes Mittel	Interessant und wichtig, um einen Film erfahrbar und interessant zu machen
12	Eigene Verwendung	Kein Interesse an Regeln/Brüchen, ausschließlich an der Wirkung interessiert	Finden Verwendung, aber hängt von vielen Aspekten ab	Finden Verwendung, um Geheimnisse zu schaffen	